TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA E3 CONTADAS AL DETALLE

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Nº 98. JUNIO 2000. 595 PTAS. 3,58 €

SUPLEMENTO INTERIOR SUPERTRUCOS
16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO

PERFECT DARK
A SANGRE FRIA
ZELDA: MAJORA'S MASK
COLIN McRAE 2

LLEGA LA HORA DE VAGRANT STORY

LA INTRIGA MEDIEVAL DEL REINO DE SQUARE

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS




POR PRIMERA VEZ
UNA CONSOLA
VA A UNIR
A MILLONES
DE EUROPEOS













UP TO 6 BILLION PLAYERS

sumario nº98

En portada

Se ha dicho de él que es el mejor juego hasta la fecha de PLAYSTATION. Y como estrella que es, su llegada se está haciendo esperar, aunque finalmente parece que el 21 de Junio lo tendremos entre nosotros, aunque desgraciadamente no traducido a nuestro idioma. Y todo gracias a CRAVE y ACCLAIM, la primera por conseguir los derechos para **Europa** de los juegos de SQUARE, y la segunda por hacerse con su distribución en nuestro país. Y, por supuesto, los usuarios de *NINTENDO 64* tendrán una cita ineludible con el esperadísimo PERFECT DARK, que tras meses y meses de espera y aplazamientos inexplicables verá la luz en las próximas semanas. Y además, que no se os olvide comprobar cuáles son las sorpresas que nos presentaron en la fantástica feria **E3** de **Atlanta**.

Super nuevo

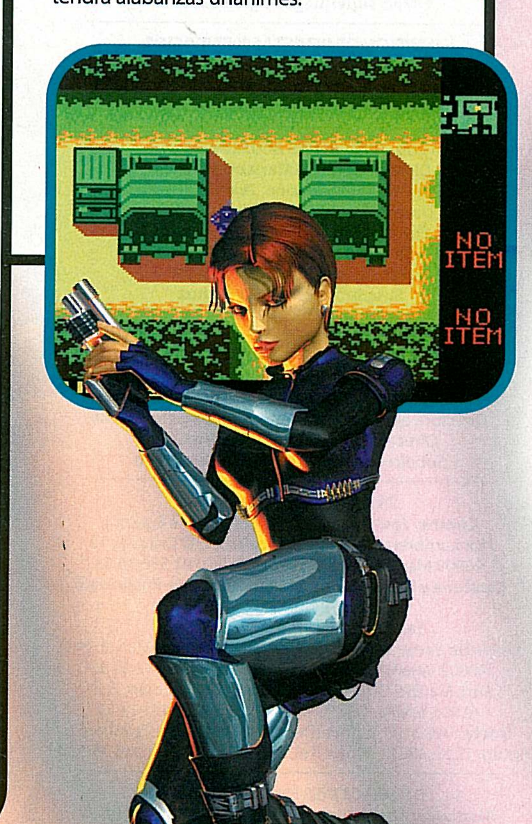




Secciones



A fondo











GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons y Antonio Asensio Mosbah**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier, Bautista Martín, Roberto Serrano Martín** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández,** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Subdirector de Marketing: **Carlos Bravo**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y **Baleares:** Nuria Gómez (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
EE. UU.: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Reino Unido: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Paises Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

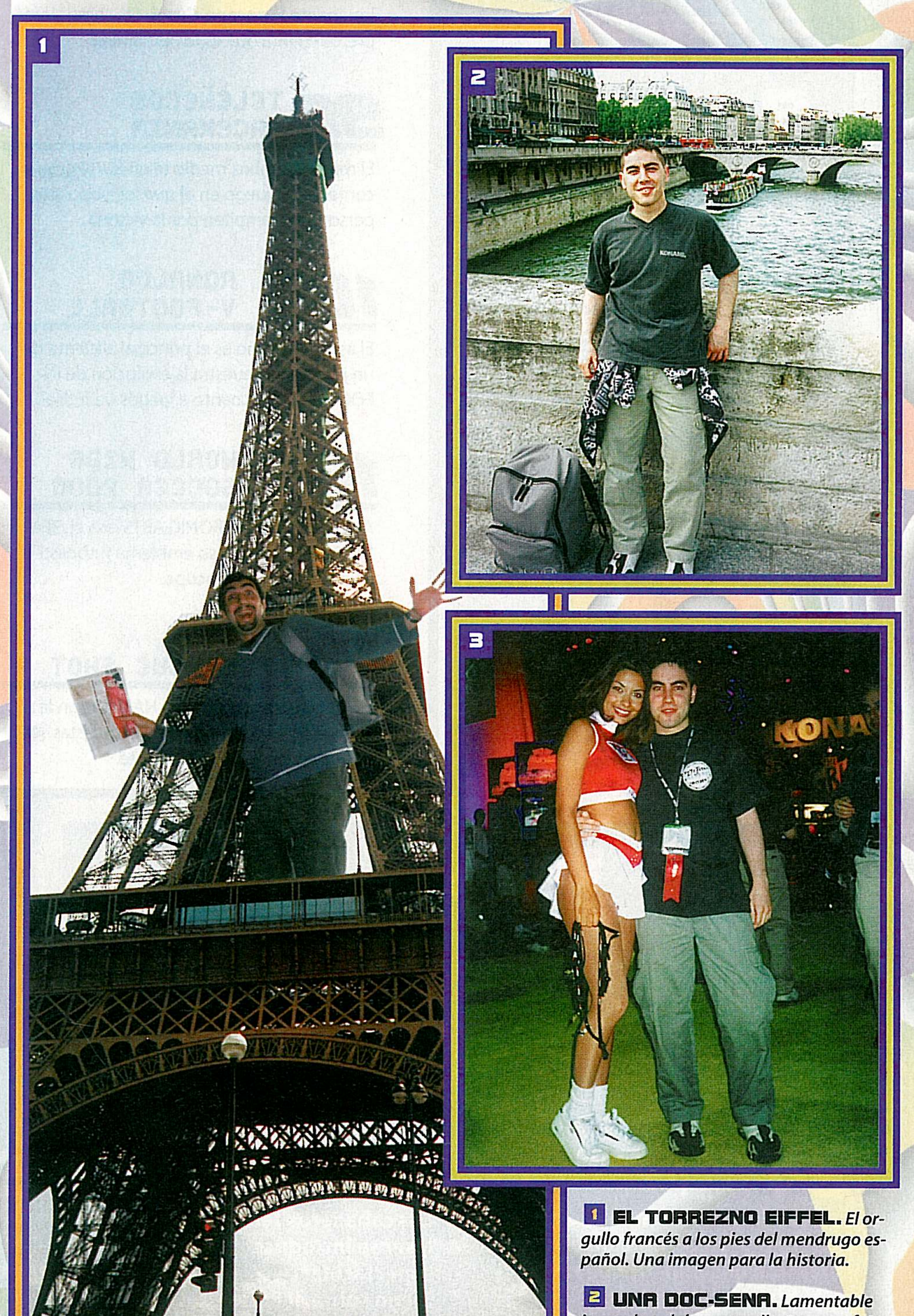
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 595 pesetas (incluido transporte)
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





VISITANTES I

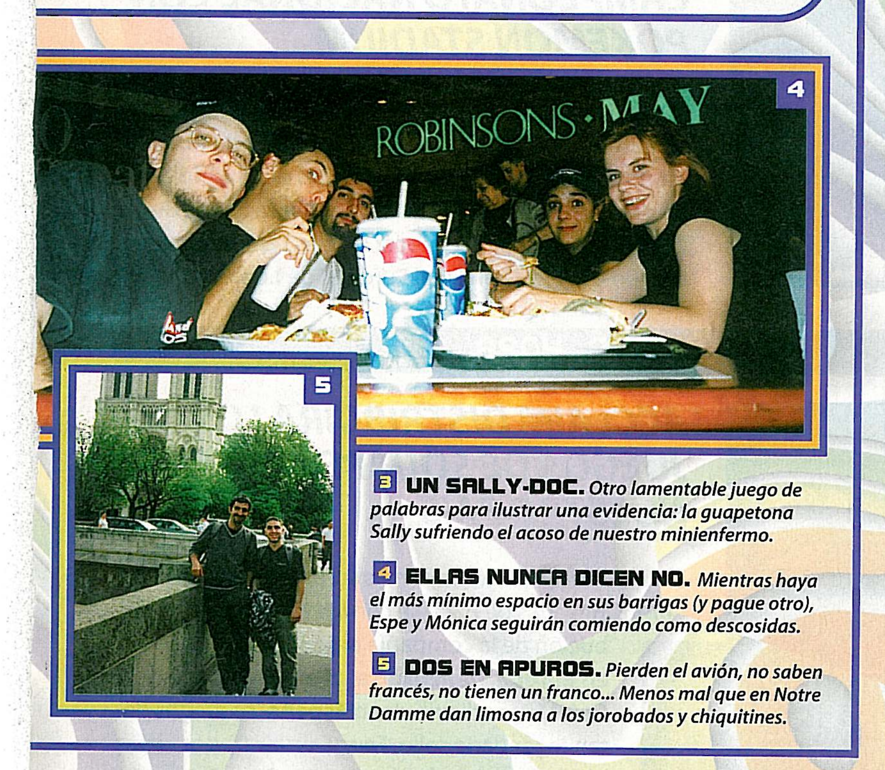


1 EL TORREZNO EIFFEL. *El orgullo francés a los pies del mendrugo español. Una imagen para la historia.*

2 UNA DOC-SENA. *Lamentable juego de palabras para ilustrar una foto lamentable:* ***Doc*** *sobre el río* ***Sena****.*

En esta sección -que con carácter de urgencia debería ser encuadrada dentro del apartado «Incalificables»- tiene cabida todo aquello que no tiene sitio en ningún otro lado. Para que comprendáis a qué nos referimos, aquí tenéis una buena muestra de esas cosillas tan particulares que ocurren y que nadie puede explicar. La cosa va de visitas.

ILUSTRES



3 UN SALLY-DOC. *Otro lamentable juego de palabras para ilustrar una evidencia: la guapetona Sally sufriendo el acoso de nuestro minienfermo.*

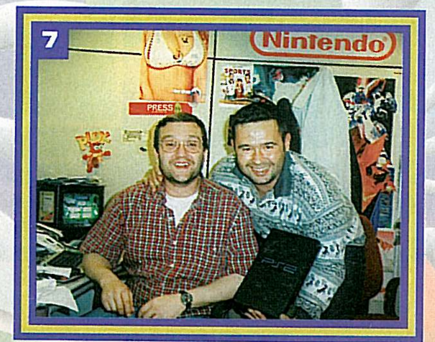
4 ELLAS NUNCA DICEN NO. *Mientras haya el más mínimo espacio en sus barrigas (y pague otro), Espe y Mónica seguirán comiendo como descosidas.*

5 DOS EN APUROS. *Pierden el avión, no saben francés, no tienen un franco... Menos mal que en Notre Damme dan limosna a los jorobados y chiquitines.*



6 D´MON SHOW. *Hemos visto cosas raras, pero gente que venga en su Luna de Miel a la redacción a vernos... eso no tiene nombre. Bueno sí, Ramón y Cristina.*

7 ¿PS2=PESADOS?. *Una consola y dos hombres con un físico superior. Aunque alguno piense que nos referimos a la belleza, lo decimos por los 200 kilos que suman.*



Editorial

Este mes lo hemos cerrado con una buena noticia: por fin las joyas de SQUARE van a llegar a los usuarios españoles. Esperemos que la gente de ACCLAIM cuide el producto y traduzca todos los que pueda.

MARCOS GARCIA

SOBRE NOSOTROS

Antes de escribir estas líneas me repaso de cabo a rabo lo que va a salir publicado por si algún tema o juego merecen algún tipo de reflexión. En esta ocasión quisiera comentar la Carta del Mes que aparece en la sección LINEA DIRECTA que nos acusa de cierta parcialidad hacia ***PS2***. Lo primero que debo decir es que me ha extrañado mucho esa queja, además de algún que otro *email* de idéntico contenido. Si leísteis los comentarios a la consola del primer suplemento, creo que pueden parecer de todo menos un apoyo gratuito a la consola. De hecho, se podría decir que lo primero que produjo a muchos miembros de esta redacción fue un cierto desencanto. Es cierto que el segundo suplemento obtuvo una impresión francamente positiva, pero eso no lo marcamos nosotros, sino los juegos que nos van llegando. Y si los juegos son impresionantes, jamás diremos lo contrario. Por otra parte, creo que nadie puede tacharnos de parcialidad a la hora de hacer un suplemento de ***PS2*** y no uno de ***DREAMCAST***. Os aseguro que hubiera sido nuestra intención haberlo hecho, pero debéis tener en cuenta que no todas las compañías ofrecen las mismas facilidades para proporcionar información. Por ejemplo, todos sabéis el secretismo de NINTENDO para con sus juegos, y SEGA, por ejemplo, tampoco quiso que incluyéramos un vídeo con los juegos de su consola meses antes de salir a la venta. Cada compañía tiene sus propias políticas, todas ellas respetables, y nosotros no podemos sino que adecuarnos a ellas. Yo sólo puedo aseguraros que siempre os ofreceremos una información imparcial y veraz.



Cuando los alérgicos están con las narices que trinan y los feriantes andan ya por aquí de vuelta de su paseo americano, os traemos unas cuantas noticias para alegraros el verano. A la velocidad que vamos, este 2000 que tanto esperábamos nos va a durar sólo un rato.





NINTENDO

CAMPEONATO NACIONAL CON POKEMON STADIUM

Este alucinante torneo se celebrará, en su primera fase, entre los días 1 y 23 de Junio en el **Mundo Pokemon 2000** del Parque de Atracciones de **Madrid**. De ahí saldrán los 896 finalistas que enfrentarán los días 24 y 25 de Junio para conocer los tres representantes españoles de la Gran Final Europea de **Londres**.

ULTIMA HORA

ACCLAIM DISTRIBUIRA LOS JUEGOS DE SQUARESOFT EN NUESTRO PAIS

En una de las operaciones más sorprendentes del año, CRAVE, después de hacerse con los derechos de distribución de la compañía nipona SQUARESOFT en **Europa**, ha llegado a un acuerdo con ACCLAIM para distribuir en **España** los juegos de tan legendario sello. FINAL FANTASY IX, por ejemplo, lo traerán a finales de año. Otras joyas serán VAGRANT HISTORY (el 21 de Junio), FRONT MISSION 3 (para la primera semana de Julio) y PARASITE EVE 2, ya a finales de Agosto.

CENTRO MAIL

PRIMER CAMPEONATO ONLINE CLIO STARCRAFT EN LOS CENTROS CONFEDERACION

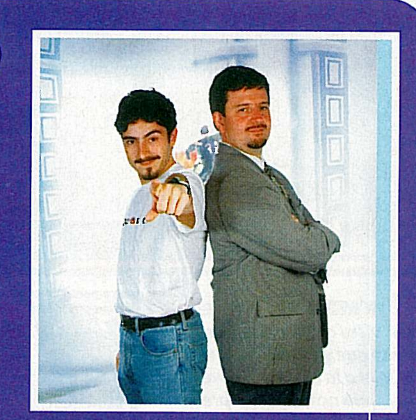
El pasado día 8 de Mayo dio comienzo, en las diferentes salas **Confederación** repartidas por toda **España**, el **Primer Campeonato Clio** con el juego STARCRAFT de ordenador como protagonista. Este macrotorneo, en el que sólo pueden participar mayores de edad, tiene ámbito nacional y durará hasta el próximo día 18 de Junio, fecha en que los diez mejores clasificados pasarán a la final del día 24 del mismo mes. Ese gran evento tendrá lugar en la sala **Confederación** de Moncloa (**Madrid**) y el ganador del campeonato se llevará un **Renault Clio RT 1.2** de tres puertas. El resto de finalistas conseguirán interesantes regalos.



TELEVISION

PRESS START COMIENZA SU ANDADURA

Desde estas páginas queremos desearle la mejor de las suertes a PRESS START, un nuevo programa de televisión con los videojuegos como protagonistas que se emite en **Televisión Ciudad Real**. **SUPER JUEGOS** colaborará activa y estrechamente con este espacio.



José Luis Cano, director y presentador, y Vicente Fernández, responsable del programa PRESS START.



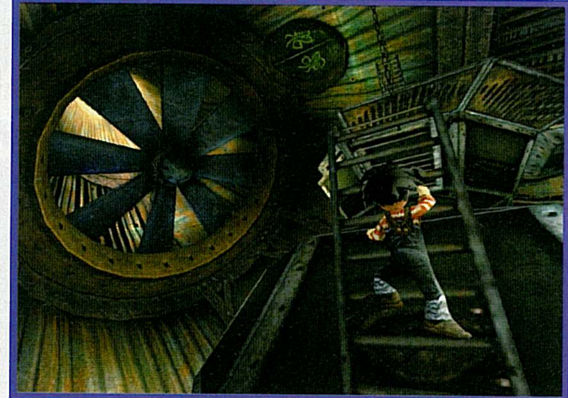




UBI SOFT

LA MULTINACIONAL FRANCESA SIGUE SU MARCHA IMPARABLE

Tras la reciente adquisición de los estudios de producción de videojuegos SINISTER GAMES y GROLIER INTERACTIVE, UBI SOFT continúa dando pruebas de su tremendo poderío y acaba de facilitar los nombres de algunos de sus futuros lanzamientos. De la decena de títulos confirmados en este **E3** (echad un ojo a la Feria), hemos querido destacar aquí la impresionante aventura en 3D EVIL TWIN-CYPRIEN´S CHRONICLES, que saldrá en otoño y puede ser un verdadero bombazo tanto en ***PLAYSTATION 2*** como en ***DREAMCAST***. Programado por los franceses IN UTERO, este juego mezcla elementos de aventura con abundantes momentos de acción, y posee una calidad gráfica realmente extraordinaria y muy pocas veces vista en consola.



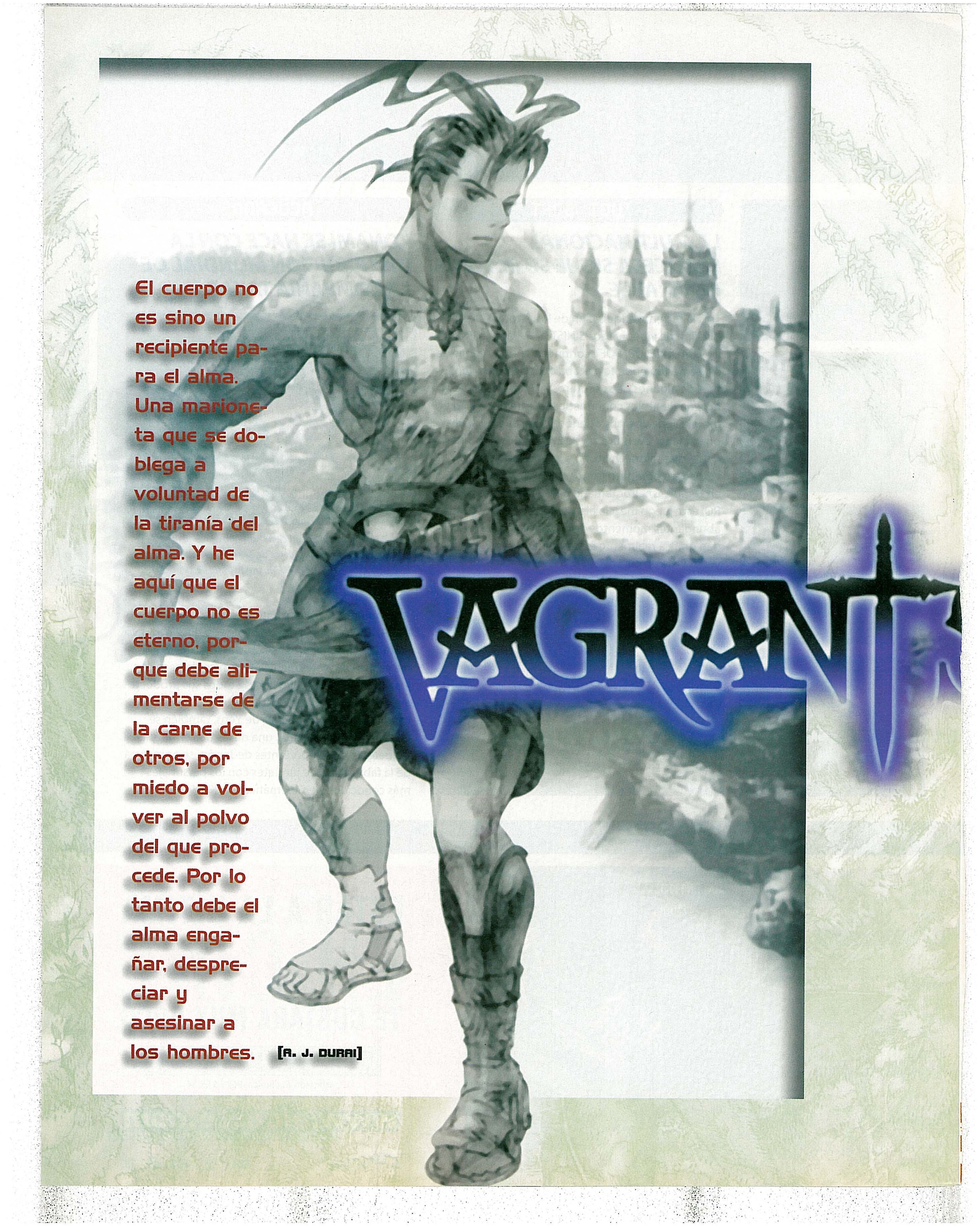
ACUERDOS

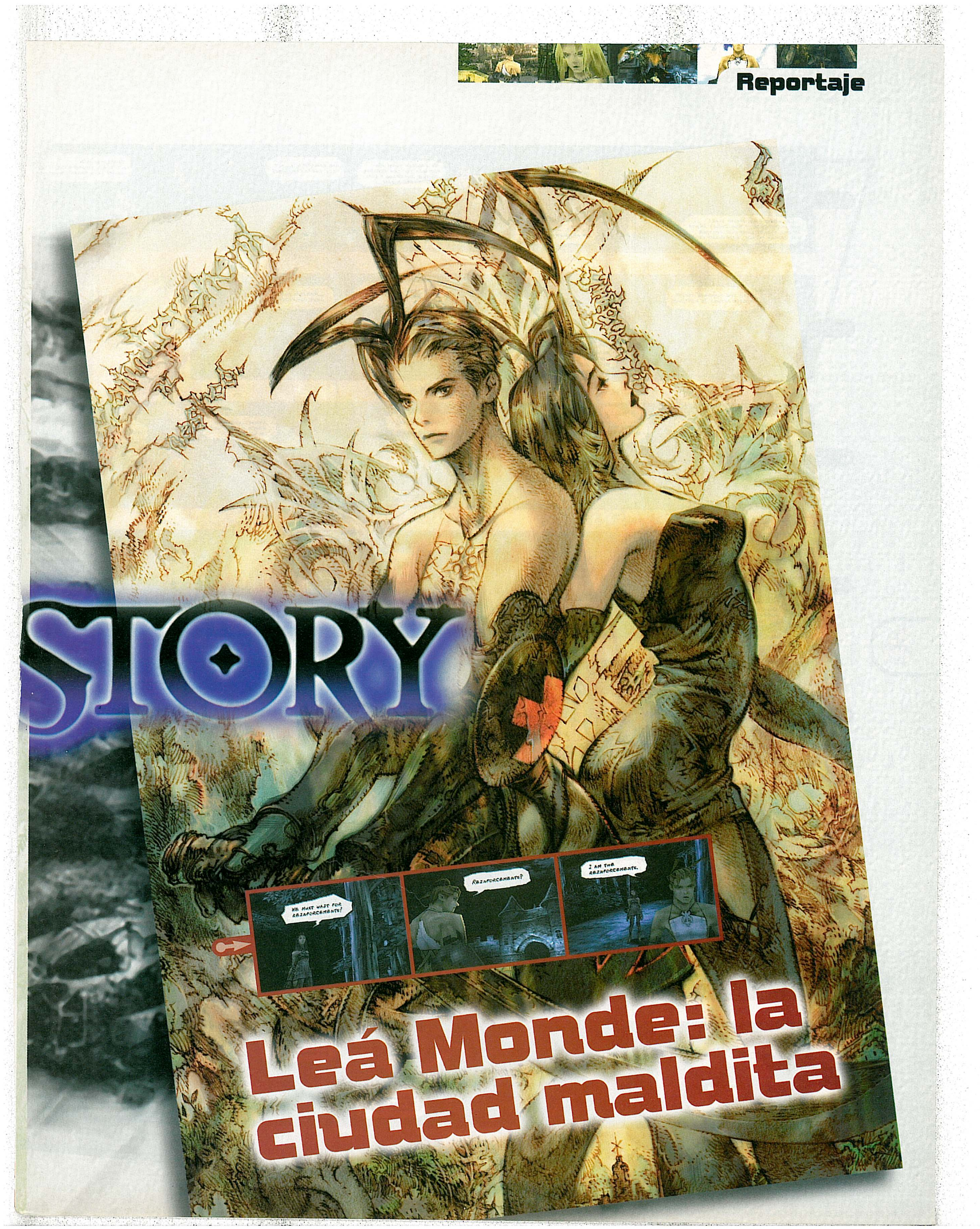
KONAMI SE HACE CON LA DISTRIBUCION MUNDIAL DE LA COMPAÑIA TAKARA



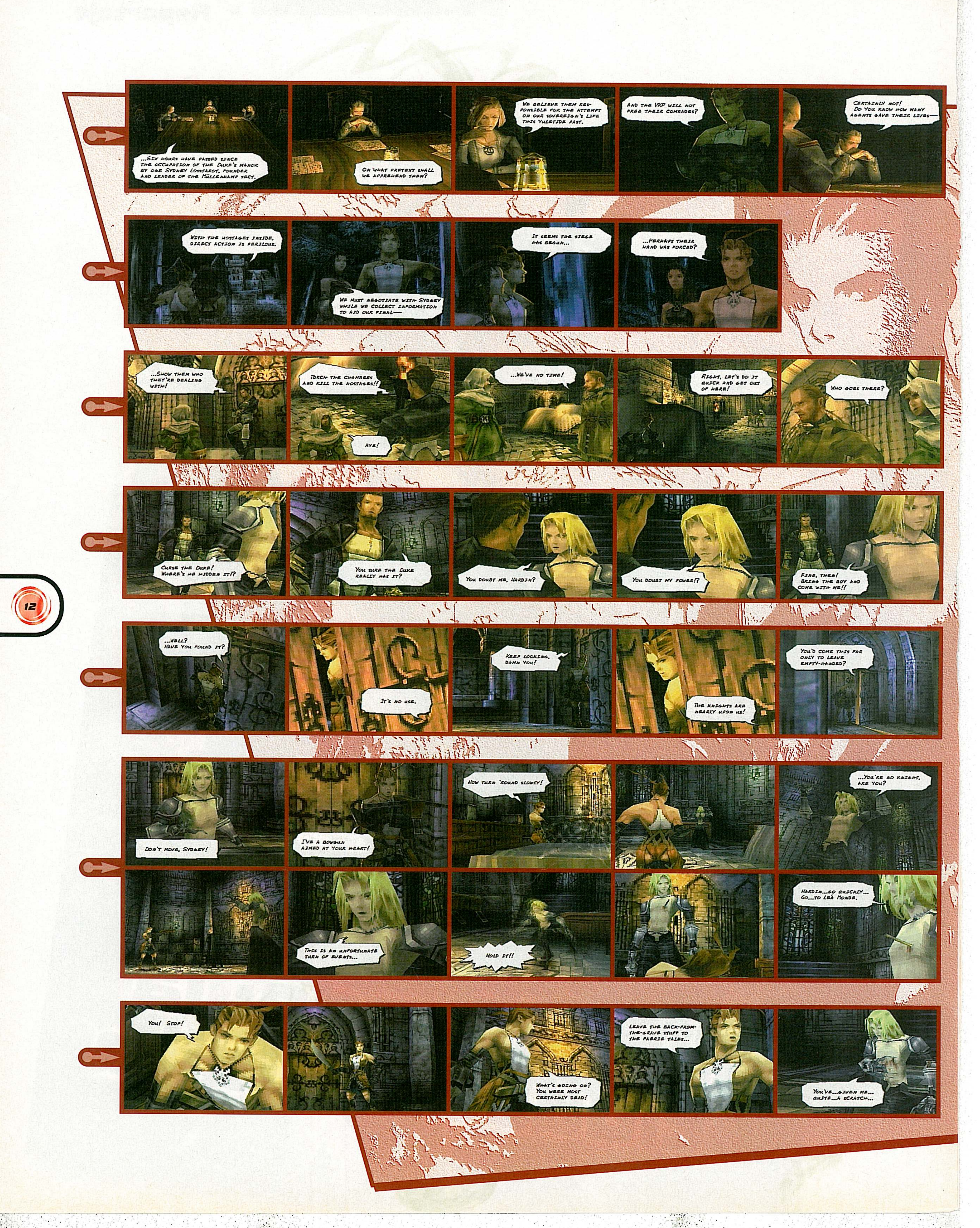
*En la fotografía el tradicional apretón de manos entre los señores **Sato**, presidente de TAKARA, y **Kozuki**, CEO de KONAMI, tras la firma del acuerdo.*

Al adquirir el 22,8 por ciento de las acciones de TAKARA, KONAMI se convirtió el pasado día 2 de Mayo en uno de los mayores accionistas de dicha compañía y, gracias a esta operación, se hizo de paso con los derechos de distribución de todos sus productos a nivel mundial. En este acuerdo, con un coste cercano a los tres mil millones de Yens, también se contempla que TAKARA, una de las tres empresas jugueteras más importantes de **Japón**, se encargará de la fabricación de juguetes con los personajes más conocidos y emblemáticos de KONAMI.


El cuerpo no es sino un recipiente para el alma. Una marioneta que se doblega a voluntad de la tiranía del alma. Y he aquí que el cuerpo no es eterno, porque debe alimentarse de la carne de otros, por miedo a volver al polvo del que procede. Por lo tanto debe el alma engañar, despreciar y asesinar a los hombres.
[A. J. DURAI]
VAGRANT



Leá Monde: la ciudad maldita



...Six hours have passed since the occupation of the Duke's manor by one Sydney Losstarot, founder and leader of the Müllenkamp sect.
On what pretext shall we apprehend them?
We believe them responsible for the attempt on our sovereign's life this Yuletide past.
And the VKP will not free their comrades?
Certainly not! Do you know how many agents gave their lives—
With the hostages inside, direct action is perilous.
We must negotiate with Sydney while we collect information to aid our final—
It seems the siege has begun...
...Perhaps their hand was forced?
...Show them who they're dealing with!
Torch the chambers and kill the hostages!!
Aye!
...We've no time!
Right, let's do it quick and get out of here!
Who goes there?
Curse the Duke! Where's he hidden it!?
You sure the Duke really has it?
You doubt me, Hardin?
You doubt my power!?
Fine, then! Bring the boy and come with me!!
...Well? Have you found it?
It's no use.
Keep looking, damn you!
The knights are nearly upon us!
You'd come this far only to leave empty-handed?
Don't move, Sydney!
I've a bowgun aimed at your heart!
Now turn 'round slowly!
...You're no knight, are you?
This is an unfortunate turn of events...
Hold it!!
Hardin...go quickly... Go...to Leá Monde.
You! Stop!
What's going on? You were most certainly dead!
Leave the back-from-the-grave stuff to the faerie tales...
You've...given me... quite...a scratch...

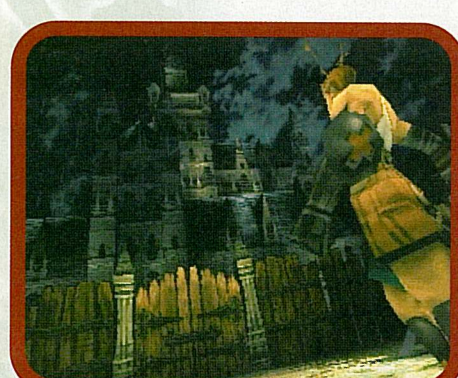





Leá Monde, ciudad maldita, teatro de tragedias e intriga, manicomio abovedado y ruina palaciega regada por la incomprensión humana. Son las mejores definiciones que he podido encontrar al sórdido, pero a la vez maravilloso escenario que SQUARE y un iluminado e inspiradísimo grupo de programación (encabezado por **Yasumi Matsuno**, **Akihiko Yoshida** e **Hitoshi**



Sakimoto, y padres de OGRE BATTLE, TACTICS OGRE y FINAL FANTASY TACTICS) han elaborado para regalar al resto de la humanidad el videojuego más perfecto que ha surcado jamás ***PLAYSTATION***. Mientras escribo estas líneas, algunos pasajes inolvidables de la banda sonora surcan mi sentido auditivo, provocando el consiguiente escalofrío de placer. Creo que **VAGRANT STORY** se puede considerar como el broche de oro de SQUARE a la historia de ***PLAYSTATION***. Muy bueno tiene que ser FFIX si quiere superar a este *Adventure RPG*, pero lo mejor de todo es que pronto podréis compartir este indescriptible placer, porque SQUARE EUROPE, a través de CRAVE ENT. y ACCLAIM, va a publicar este título en todo el continente. La mala noticia es que no llegará traducido al castellano, pero si tenemos en cuenta su

Recuerda que...



▲ *EL MAPA. Es de los más completos que hemos podido encontrar en un RPG. Se puede rotar, «zoomear» y mostrará valiosa información sobre las estancias.*



▲ *SALVAR. Situándonos sobre este círculo mágico podremos salvar la partida y descansar unos segundos. No abundan pero aparecen en el momento adecuado.*



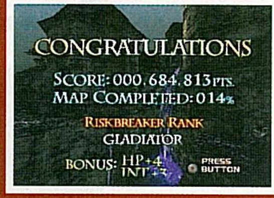
▲ *TRAPS. Estas baldosas mágicas te darán o quitarán energía al pisar sobre ellas. Hasta que no las pises, o utilices el poder Eureka, no conocerás su posición.*



▲ *STATUS. Si utilizas Analyze en los enemigos y luego eliges la opción Status, podrás conocer con bastante exactitud la salud multipunto del adversario.*



▲ *CHAIN ABILITIES. El gran aliciente de los combates. Si pulsas los botones en el momento exacto del ataque podrás encadenar más golpes contra el enemigo.*



▲ *¡ENHORABUENA! Tras derrotar a un Final Boss aparecerá esta pantalla con tu score, porcentaje completado, rango actual y una ruleta de la fortuna.*



▲ *LAS PRUEBAS. Aparecerán una vez que hayamos salido de ciertas habitaciones y volvamos a entrar en ellas. Nuestra misión: mejorar el tiempo mostrado.*



▲ *LAS PARTIDAS. Cuando vayas a embarcarte en esta aventura procura sanear tus Memory Card, ya que cada partida salvada ocupará tres bloques.*



VAGRANT STORY llegará a las tiendas españolas el próximo 21 de Junio de la mano de ACCLAIM, y todos podréis ser testigos de la mejor creación de SQUARESOFT hasta la fecha. Y esto sólo será el inicio, ya que en los próximos meses tendremos a nuestra disposición otras maravillas de SQUARE como FRONT MISSION 3, PARASITE EVE 2 y, sobre todo, FINAL FANTASY IX, su último legado para PLAYSTATION

WORKSHOP

Es el nombre que reciben las tiendas y casas en las que podrás mejorar tus armas. Nada más entrar serás informado de los tipos de material que podrás combinar (bronce, hierro, piel...) y de la opciones principales, como ensamblar armas mezclando Blades (cuchillas) con Grips (empuñaduras), rellenar la barra de energía de las armas (DP) y combinar escudos, armaduras y armas. También podremos, aunque para ello no hará falta estar en una Workshop, desensamblar armas, renombrarlas e incorporar gemas mágicas a su estructura.








¡Fight!

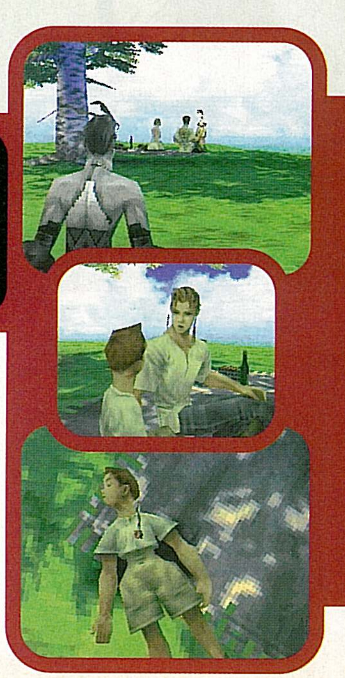
tremenda calidad, os aseguro de corazón que el esfuerzo os va a merecer la pena. Pronto llegarán otros títulos como FRONT MISSION 3, PARASITE EVE 2 y FINAL FANTASY IX, estos dos últimos traducidos al castellano. **VAGRANT STORY** es la culminación del espíritu de superación interno de SQUARE, es lo más grande y maravilloso que se puede esperar de un juego. La lista de cualidades es interminable, y ya tuvísteis ocasión de conocerlas con todo detalle en el número de Abril, pero yo me quedaría con el marcado *look* cómic; con el sorprendente y envolvente guión que enfrenta a tres fuerzas en pos del secreto mejor guardado; con la ciudad maldita de Leá Monde y su magnífica ambienta-

Los combates ponen la salsa a un guión repleto de intrigas y son una constante en VAGRANT STORY. La correcta utilización y «customización» de las armas disponibles será fundamental para derrotar a los enemigos más avanzados, así como practicar las chain y defence abilities, utilizar correctamente las magias y dosificar las devastadoras Break Arts. Sólo así podrás conquistar Leá Monde.

ción, que hará estremecerse todo tu cuerpo y sentir la opresión y agobio de sus desgarradores parajes; con la genial recreación gráfica de todos sus personajes encabezados por el *Riskbreaker* Ashley Riot, sus gestos, movimientos, expresiones, animación... El mejor entorno tridimensional de ***PSX*** con diferencia, más cercano a los 64 que a los 32 *bits*. Toda esta escenificación parece tan real, que a veces nos costará reprimir ese deseo de acercar nuestro tembloroso dedo a la pantalla del televisor, en busca de esa textura sólida, perfecta, regada por maravillosos efectos de luz. Sombras y luces que habitan en cada uno de los muros, paredes y estructuras. Un mundo vectorial que pondrá a prueba tu capacidad sensorial y sensitiva, en el que te aguardan las situaciones más insólitas, las bestias más apocalípticas y los más encarnizados combates. Todos tenemos una cita con SQUARE el 21 de Junio, pero no mostréis cara de satisfacción, porque el lugar que he elegido para este encuentro es Leá Monde, ciudad maldita. **THE ELF**

EL FLASHBACK

Para conocer el tortuoso pasado de Ashley Riot, protagonista de VAGRANT STORY, nada mejor que asistir al escalofriante flashback que aparecerá poco después de comenzar nuestra andadura. En él seremos partícipes de una de las escenas más trágicas del mundo del videojuego que no quiero desvelaros en su totalidad. Sidney utilizará los sórdidos recuerdos de Ashley para atormentarle durante el asedio a Leá Monde.





S PR 181



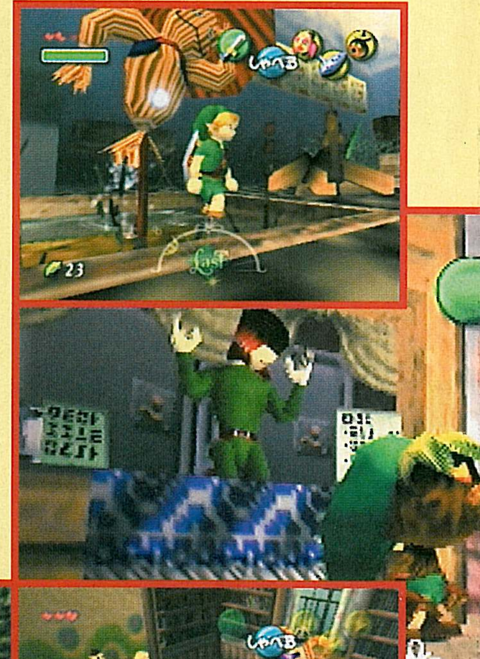

Aperitivos
Plato Principal
Hazte el amo de la carretera con los supercoches Porsche de todos los tiempos.
Abróchate el cinturón dentro del 996 para vivir la experiencia más emocionante del nuevo milenio.
Participa en el "Modo Acción" y disfruta de una dosis de adrenalina, o compite como si fueras un Piloto de Élite de Pruebas.
Elijas el plato que elijas será un banquete.




PC CD
PlayStation
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PORSCHE
www.needforspeed.com
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

made in japan

La buena nueva es que **ZELDA** está otra vez entre nosotros. La mala noticia es que la aventura, en esta ocasión, es mucho más compleja y retorcida que en OCARINA OF TIME. Una buena noticia para todos aquellos que quedaron prendados con la primera parte de una saga que apunta a convertirse en leyenda, si es que ya no lo es. **MAJORA'S MASK** es una nueva muestra de que el ingenio, hoy por hoy, sigue estando muy por encima de las limitaciones de la máquina.





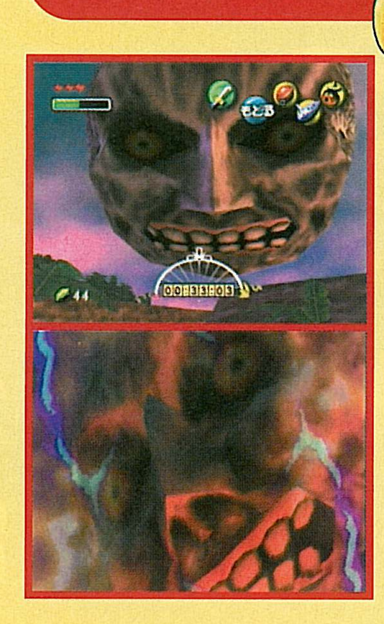
Las hadas que hay repartidas por todo el mapeado permitirán obtener copiosas recompensas si son devueltas a su lugar de origen. Una de las máscaras que Link puede utilizar vendrá dada de la mano de la «Hada madre», la que permite transformarnos en ¡pollo!





LEGEND OF ZEL

MAJORA'S MASK









La complejidad del guión su

...ndo 64

El control sobre Link no ha variado prácticamente. La asignación de las diferentes acciones se realiza de la misma manera que en todos los ZELDA, ya sea de **GB** o **N64**.











La apariencia de Link cambia considerablemente dependiendo de la máscara que se haya colocado. La primera de las que consigue permite, entre otras cosas, utilizar algunas plataformas con forma de flor para alcanzar lugares algo elevados.



...DA:

Y para demostrarlo, NINTENDO ha creado una soberbia historia en la que, al contrario que en OCARINA OF TIME, el jugador estará obligado a cumplir determinados plazos temporales. De no hacerlo, la aventura concluirá de forma trágica. Así, **MAJORA'S MASK** plantea en su guión el impacto inminente de la Luna contra la extraña tierra de Talmina. En apenas 72 horas, la catástrofe se consumará, el tiempo justo para que Link, convertido en un extraño ser, recupere la Ocarina que un tal Stalkid le ha robado. Con ella en su poder, Link podrá aprender la melodía que le traslade al primer día de la cuenta atrás. Esto, *a priori* tan complicado, es, a *grosso* modo, lo que Link deberá realizar en el primer capítulo de la aventura. Con todo, los veintidós capítulos restantes estarán repletos de nuevos viajes en el tiempo con los que liberar, de forma permanente, la amenaza que se cierne sobre Talmina. Teniendo en cuenta que una hora en **MAJORA'S MASK** equivale a unos 45 segundos de tiempo real, es fácil imaginar que las 72 horas que han de pasar en muchos de los 23 capítulos del juego pueden resultar eternas (y eso sin contar las veces que no se logrará el objetivo a tiempo). Existe una particularidad en Talmina. Esta consiste en que los habitantes que cubren su cara con una máscara obtienen automáticamente las habilidades asignadas a su figura. Así, Link tendrá la oportunidad de adoptar tres personalidades diferentes (como ya ocurriera con anteriori-

SUPER Information

MEGAS	256
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO

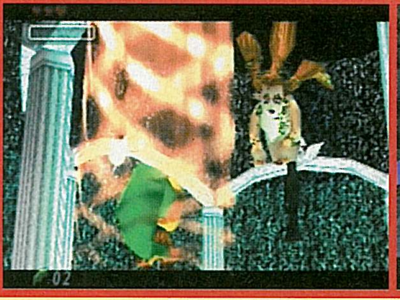




...pera con creces lo visto en el ya clásico Ocarina of Time



LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

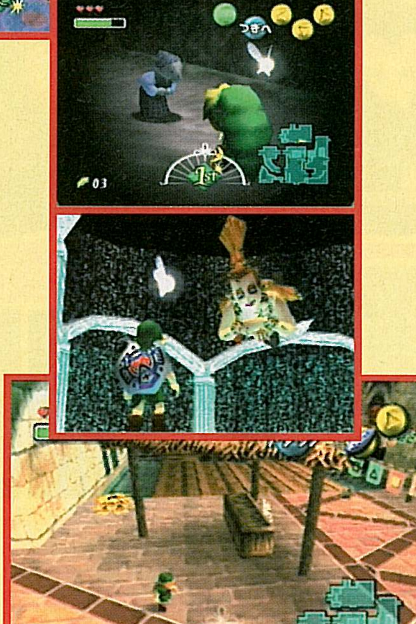



Algunas de las acciones sólo pueden llevarse a cabo en un día concreto, por lo que habrá que hacer tiempo dedicándolo a otro tipo de actividades.



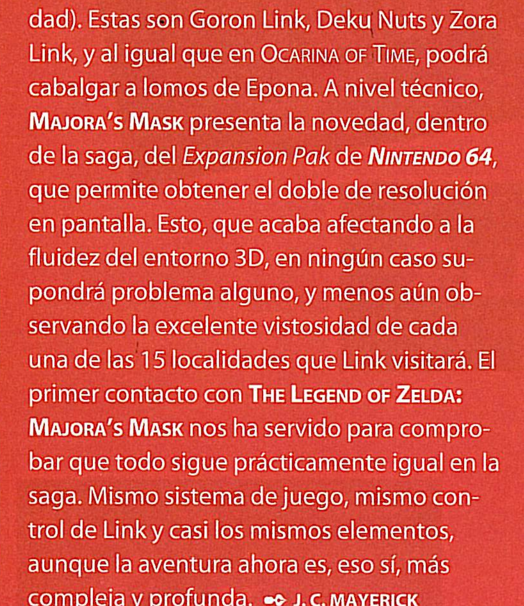
Game Boy Color

Tras el enorme éxito cosechado por Link's Awakening en versión color, NINTENDO plantea el lanzamiento de tres nuevas aventuras durante los próximos meses, englobadas en una trilogía que han dado en llamar The Legend of Zelda: Triforce Series. La primera de las tres entregas se mostró en el pasado E3 de Los Angeles y, como se puede ver, tiene un aspecto que invita a soñar despierto.





dad). Estas son Goron Link, Deku Nuts y Zora Link, y al igual que en Ocarina of Time, podrá cabalgar a lomos de Epona. A nivel técnico, **Majora's Mask** presenta la novedad, dentro de la saga, del *Expansion Pak* de ***Nintendo 64***, que permite obtener el doble de resolución en pantalla. Esto, que acaba afectando a la fluidez del entorno 3D, en ningún caso supondrá problema alguno, y menos aún observando la excelente vistosidad de cada una de las 15 localidades que Link visitará. El primer contacto con **The Legend of Zelda: Majora's Mask** nos ha servido para comprobar que todo sigue prácticamente igual en la saga. Mismo sistema de juego, mismo control de Link y casi los mismos elementos, aunque la aventura ahora es, eso sí, más compleja y profunda. **J. C. MAYERICK**






La primera melodía, una vez recuperada la Ocarina, permitira a Link retroceder en el tiempo.





Zelda nos impone por primera vez un límite temporal

BÓRRALES DE GOLPE TODO SU HUMOR INGLÉS



CAMPEONATO ON-LINE CHUCHU ROCKET! CHALLENGE

SEGA

Dentro de poco vas a poder derrotar a media Europa. Tú solo. Con ayuda de tu Dreamcast. Porque el próximo 10 de junio llega ChuChu Rocket!, el primer juego on-line de la historia de las consolas en Europa. Un juego sin precedentes con el que podrás jugar a través de Internet, y en tiempo real, con jugadores de España, Francia, Gran Bretaña o Alemania. Empieza a entrenar, porque ChuChu Rocket! Challenge, el primer campeonato on-line, comienza el 1 de julio. Apúntate ya en Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

Dreamcast
UP TO 6 BILLION PLAYERS



El Color Edit es uno de los nuevos modos incluídos en esta versión **PSX** de **KING OF FIGHTERS' 99**. En dicho modo podremos elegir la tonalidad de cada uno de los 16 colores diferentes de cada uno de los personajes del juego.





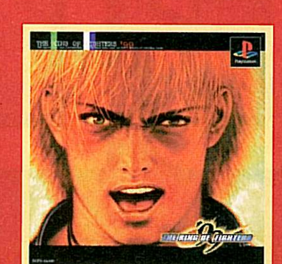






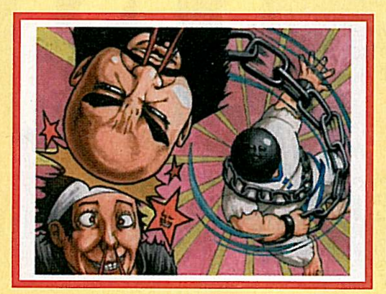
KING OF FIGHTERS'99

Aunque **KOF' 99** no ha resultado ser, al menos para mí, el mejor título de la saga, al igual que con las anteriores entregas pocos meses después de las navidades aparece la versión *PLAYSTATION*. Como viene siendo habitual, la jugabilidad se ha mantenido intacta con respecto a la versión original de *NEO GEO*, aunque la animación de los personajes, a pesar de haber evolucionado a lo largo de los años, aún denota ciertas carencias. Al igual que las animaciones, los tiempos de carga han ido reduciéndose paulatinamente con cada entrega, y en este último KING OF FIGHTERS se hacen tan llevaderos como los de STREET FIGHTER ALPHA 3. Sin duda alguna, lo mejor de esta entrega de **KOF' 99** para *PLAYSTATION* son sus extras, entre los cuales destacan más de 260 ilustraciones diferentes, una galería de voces de los personajes y la posibilidad de modificar los colores de cualquiera de los personajes. ➜ DOC



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK



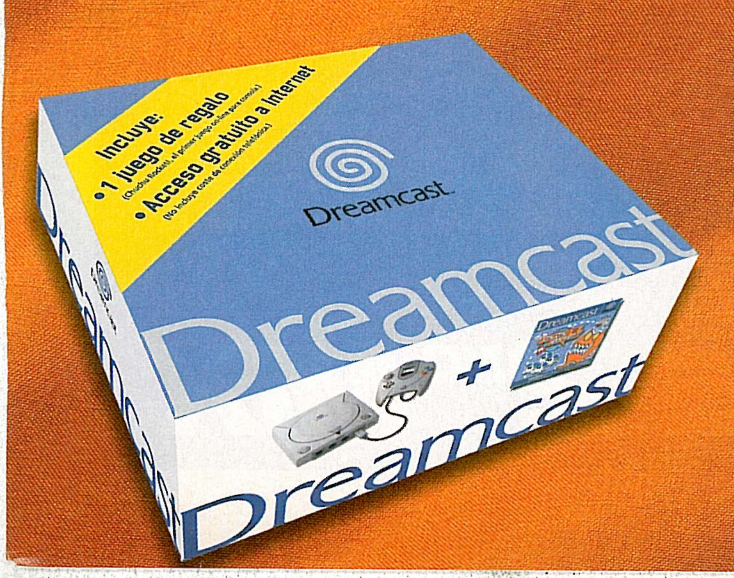


Entre los extras incluídos en esta versión, cabe destacar las cuatro diferentes galerías de ilustraciones: las dos de arriba pertenecen al apartado Art Gallery, y junto a este, se encuentran 168 Unused Arts, 13 Rough Arts y 33 Victory Arts. Junto a estos extras podemos encontrar también el Voice Gallery y el Color Edit.

La gran cantidad de extras dan colorido a un título que ya resultó algo insípido en su versión Neo Geo.

CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



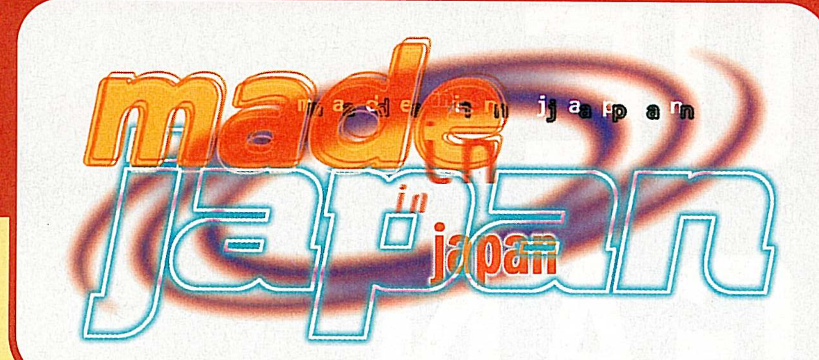
Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

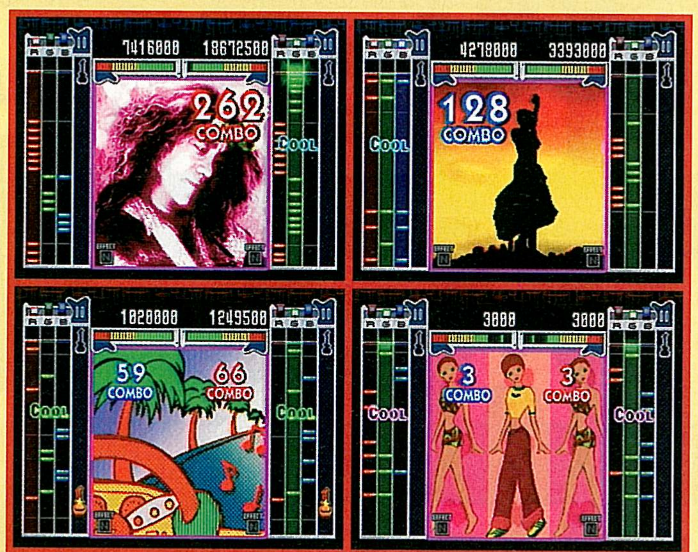
SEGA



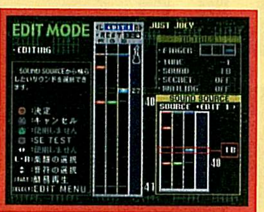


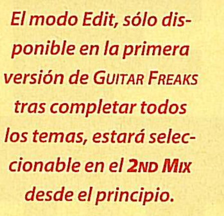


Siguiendo los pasos de Beatmania, Guitar Freaks ve ampliado su repertorio gracias a este 2nd Mix Append Disc, el cual incluye nuevas canciones, temas del primer Guitar Freaks pero más difíciles y los mejores de DrumMania.













El modo Edit, sólo disponible en la primera versión de Guitar Freaks tras completar todos los temas, estará seleccionable en el 2nd Mix desde el principio.





Tras la aparición de Beatmania, está claro que el título de la saga *Bemani* más original y divertido es **Guitar Freaks**. Y al fin, tras más de seis meses de espera, su primer *Append Disc* hace aparición en el mercado japonés. Tal y como ocurría con los cinco *Append* aparecidos para Beatmania, será indispensable arrancar el juego con el primer CD para poner esta segunda parte de **Guitar Freaks**. Las características más llamativas de este nuevo simulador de guitarra son, aparte de la inclusión de más de 30 nuevas canciones, los nuevos modos secretos, que van desde el *Screen*, en el que una pantalla metálica colocada sobre las notas nos impedirá la visión de las mismas, hasta el *Little*, en el cual tan sólo tendremos que utilizar dos botones (el rojo y el verde). Entre las nuevas canciones incluidas destacan las sacadas de la versión ***PS2*** de DrumMania como *Ultimate Power* o *Koi No Dial 6700* y otras como *Fanático*, que emula el flamenco español hasta en las imágenes que aparecen en el centro de la pantalla. Quizá algún día podamos disfrutar con una versión *Pal* de **Guitar Freaks** porque, si ya ha llegado Beatmania, puede ocurrir cualquier cosa. **DOC**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI



HAZ PATÉ CON SU ORGULLO

PIDE TU CHUCHU ROCKET! GRATIS EN DREAMARENA



Bájales los humos a nuestros vecinos. Dales una lección de humildad en el Campeonato ChuChu Rocket! Challenge.
Si ya tienes tu consola, puedes conseguir el juego totalmente gratis.
Sólo tienes que pedírnoslo **conectándote a Dreamarena**, y en muy poco tiempo lo recibirás en casa.

Dreamarena™

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Oferta limitada a un juego por consola.

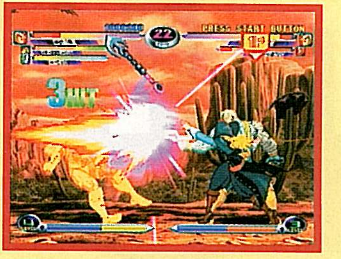
INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

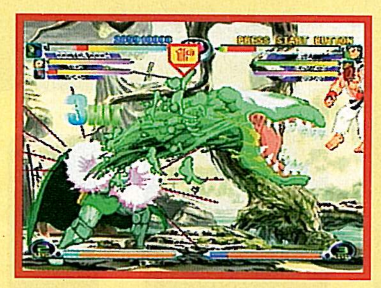
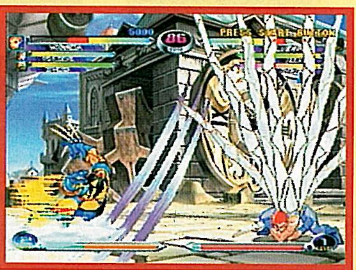
SEGA™





Parecía extraño que MARVEL VS CAPCOM 2, tratándose de la única entrega de la saga VS que posee un 2 en su título, fuera a resultar muy diferente u original con respecto a los anteriores. Pues así es, MARVEL VS CAPCOM 2 es el título que más novedades, tanto técnicas como jugables, incorpora a la saga de CAPCOM, cuya originalidad menguaba con cada nueva entrega.

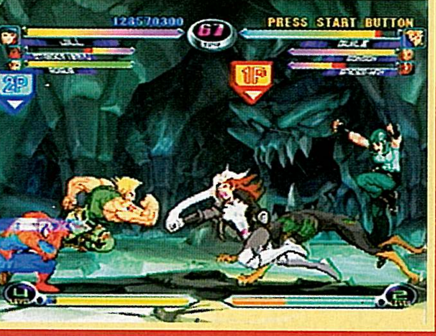
Nada más poner **MARVEL VS CAPCOM 2** en nuestra ***DREAMCAST*** empezamos a entender porqué la prensa japonesa no dejaba de adularlo. Creíamos que se trataría de una simple secuela, la cuarta entrega de una extraña saga comenzada por X-MEN VS STREET FIGHTER y que no parecía tener ni fin ni variación. Fin no sabremos si tendrá con **MARVEL VS CAPCOM 2**, pero lo que es variación, es lo más notable de esta versión. El cambio más importante es sin duda el paso de ***CPS-2*** a ***NAOMI***, lo cual ha propiciado un impresionante aumento de animación en los personajes y la aparición de nuevos escenarios completamente tridimensionales. Su jugabilidad también ha sido rediseñada, partiendo desde los controles, los cuales limitan los ataques a cuatro. Además, en esta entrega seleccionaremos a tres personajes en lugar de a dos y podremos cambiarlos en cualquier momento e incluso hacer que aparezcan para ayudarnos, como en KOF'99. El hecho de haber reducido el número de botones de ataque no ha disminuido en absoluto su jugabilidad, ya que los *chain* y los *combos* aéreos se ejecutarán de un modo

SUPER Información

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM



MARVEL vs CAP

Jugabilidad. Lo más destacado de esta versión con respecto a los anteriores «X VS X» es su renovada jugabilidad. Además de la utilización de sólo 4 botones de ataque, al comenzar tendremos la posibilidad de seleccionar a tres personajes en lugar de dos. Cualquiera de los dos personajes que no se encuentren en pantalla durante los combates podrán ser utilizados como los *Strikers* de KING OF FIGHTERS' 99.



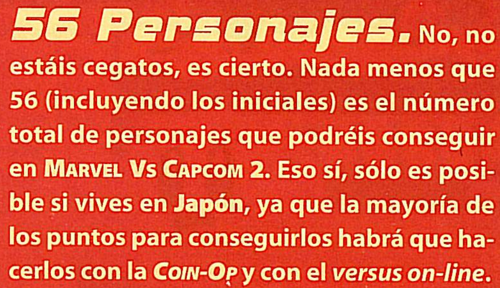





A la izquierda y sobre estas líneas podéis ver dos de los tres seres en los que se transforma el jefe de **Marvel Vs Capcom 2**.



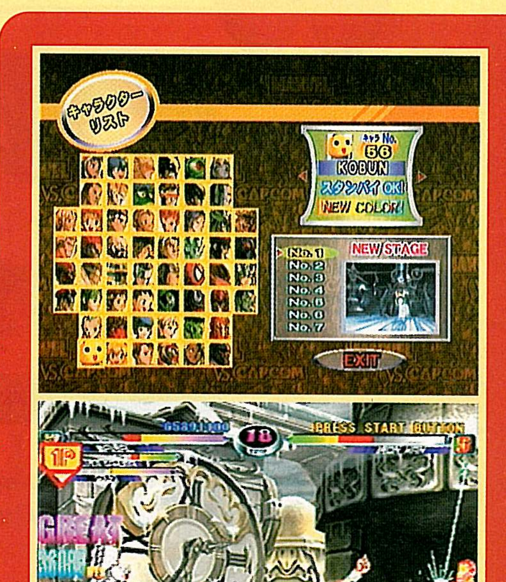

Algunos supers son tan delirantes como éste que veis aquí: un kobun gigante golpea al oponente con un martillo de goma.



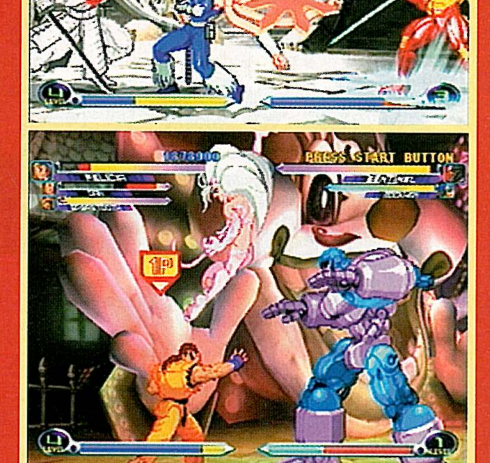
similar, aunque en lugar de pulsar «débil, medio, fuerte» tendremos que pulsar «débil, débil, fuerte». Otra de las novedades de **Marvel VS Capcom 2** son los *extras* que contiene, como nuevos escenarios, nuevos colores para los personajes y nuevos luchadores que junto a los personajes que aparecen disponibles desde el principio hacen la nada despreciable cifra de 56. Para conseguir dichos **extras**, tendremos que sumar puntos jugando contra la máquina, jugando *on-line* contra «humanos» (sólo posible en **Japón**) o conectando nuestro mando con nuestra *VMS* en la recreativa original de **Marvel VS Capcom 2**. Una vez sumados los puntos necesarios, tendremos que canjearlos en un modo llamado *versus shop* a cambio de

COM 2

los tres tipos de puntos diferentes conseguidos. Como de costumbre, esperamos impacientes a que VIRGIN traiga hasta nosotros el mejor título de la saga versus. **DOC**

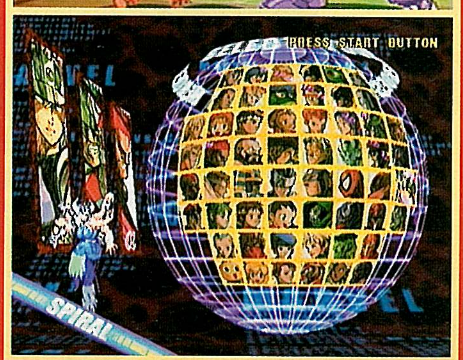


56 Personajes. No, no estáis cegatos, es cierto. Nada menos que 56 (incluyendo los iniciales) es el número total de personajes que podréis conseguir en **Marvel Vs Capcom 2**. Eso sí, sólo es posible si vives en **Japón**, ya que la mayoría de los puntos para conseguirlos habrá que hacerlos con la *Coin-Op* y con el *versus on-line*.

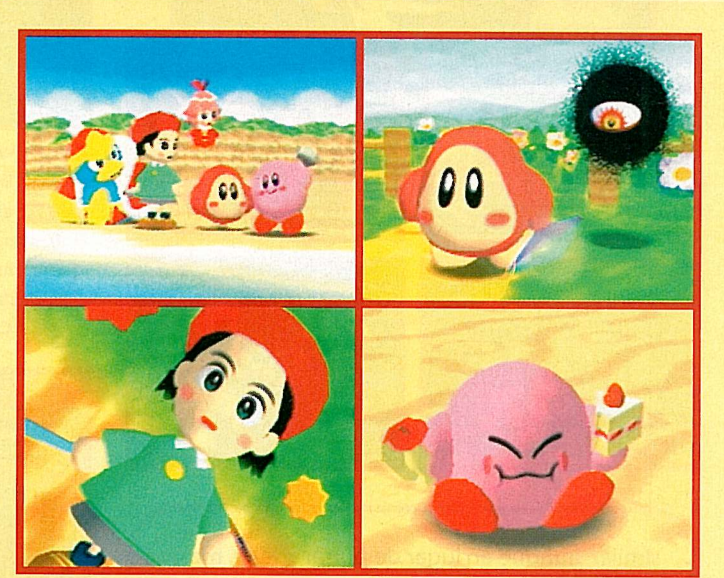


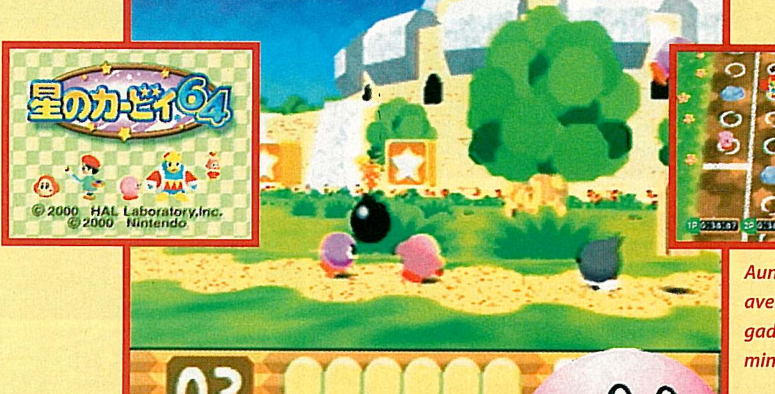






Desde mucho antes del lanzamiento de **Nintendo 64**, **Kirby** sonaba como uno de los títulos fuertes que debían apoyar su puesta en escena. Hoy, casi cuatro años después, el juego ha visto por fin la luz en **Japón**, y a decir verdad, no es ni mucho menos lo que habíamos esperado encontrar. Una verdadera lástima.





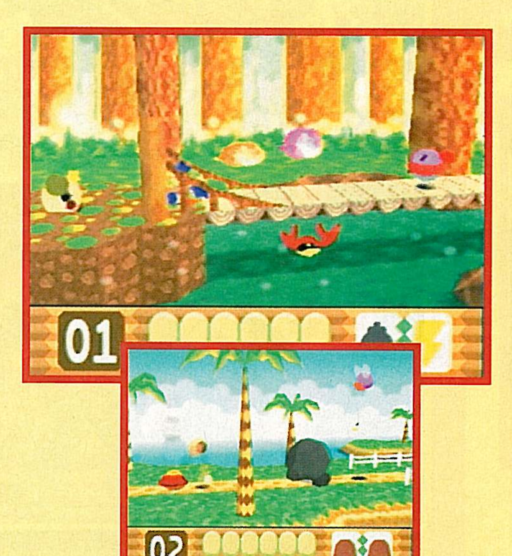






Aunque ***Kirby 64*** *es una aventura para un solo jugador, cuenta con tres mini-juegos en los que podrán participar cuatro jugadores simultáneamente.*

KIRB

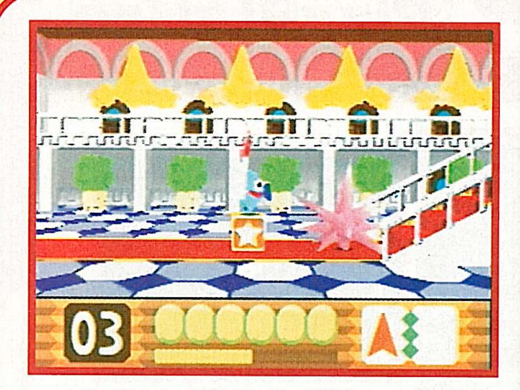


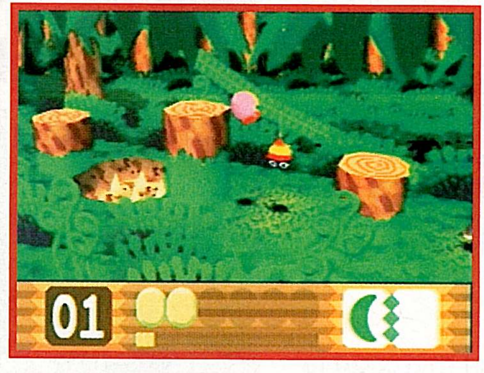


Jefes Finales. Es de suponer que, con la llegada de **Kirby 64** a **Europa** y **Estados Unidos**, el nivel de dificultad se verá incrementado. De no ser así, **Kirby 64** perdería buena parte de su interés, ya que con el nivel de dificultad actual, no pasa de ser un juego sólo apto para los más pequeños de la casa. Los jefes de final de nivel cuentan con unas rutinas de ataque casi prehistóricas, algo que no le hace ningún favor a una leyenda como **Kirby**.











KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS nos recuerda en exceso a un extraño engendro llamado YOSHI'S STORY que apareció hace algún tiempo para ***NINTENDO 64***. Tanto Kirby como Yoshi protagonizaron sendos juegos en ***SUPER NINTENDO*** (KIRBY'S DREAM LAND 3 quedó inédito en nuestro país), excelentes aventuras que debían haber servido como modelo para las futuras entregas de ***NINTENDO 64***. No sólo no ha sido así, sino que NINTENDO se ha empeñado en orientar ambos títulos hacia un público eminentemente infantil, algo que ya se vió en YOSHI´S STORY y que ahora se vuelve a repetir en **KIRBY 64**. Y es una verdadera lástima porque la calidad técnica de la obra de HAL supera con mucho todo lo visto en esta consola. También como YOSHI'S STORY, se ha tratado de dotar a **KIRBY 64** de un desarrollo 2D, pese a moverse por un entorno enteramente 3D. En cierto modo, **KIRBY 64** nos recuerda mucho a un juego de ***PLAYSTATION*** como PANDEMONIUM, aunque obviamente sólo en el aspecto gráfico. Los principales elementos de los inolvidables KIRBY para ***GAME BOY*** o ***SUPER NINTENDO*** se mantienen en esta nueva entrega de la serie, con mención especial para el polimorfismo del que siempre ha hecho gala Kirby, y que en esta ocasión se ha potenciado con la posibilidad de mezclar las características especiales inhaladas de dos enemigos diferentes. Se puede, incluso, inhalar dos veces el mismo poder, con lo que la potencia de éste queda multiplicada. El aspecto gráfico de **KIRBY 64** es, con diferencia, lo mejor del juego. Recuerda en ocasiones al de un clásico de ***SUPER NINTENDO*** como SUPER MARIO RPG, aunque en esta ocasión desde una óptica 3D. Las secuencias animadas que se intercalan entre los diferentes niveles es otra de las características curiosas de este título, ya que están realizadas con tal calidad de detalle que, en ocasiones, parecen no estar siendo generadas en tiempo real. Seguimos decantándonos por los KIRBY de ***GAME BOY*** o ***SUPER NINTENDO***, aunque este **KIRBY 64** no está nada mal.

J. C. MAYERICK

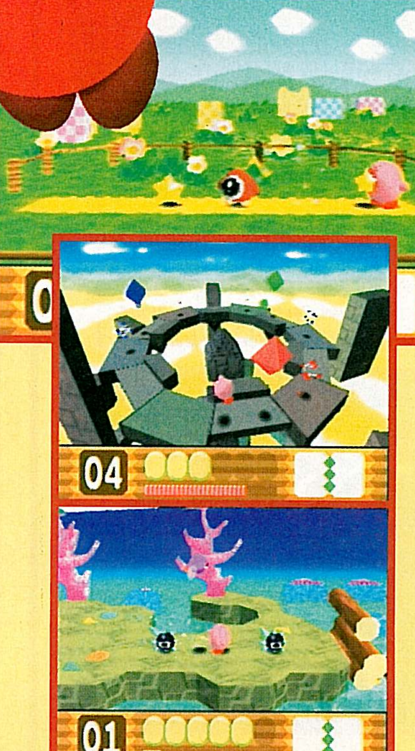
SUPER Information

MEGAS	256
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	HAL LAB.



[KIR]BY 64: THE CRYSTAL SHARDS



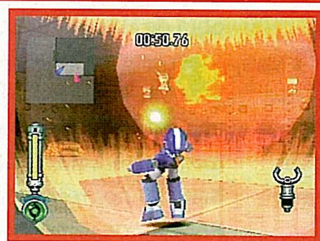


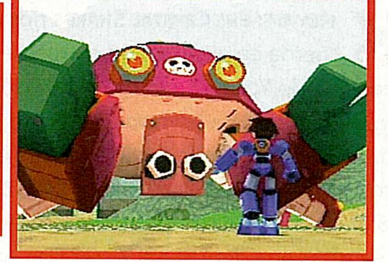
Kirby 64 mezcla clásicos como Super Mario RPG, Kirby's Dream Land 3 y Yoshi's Story





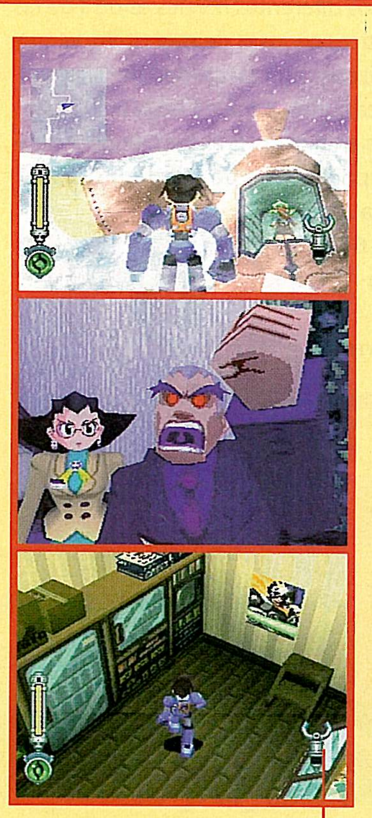






Era uno de los títulos más esperados en el mercado japonés desde que CAPCOM incluyera un pequeño adelanto del juego dentro del *package* de TRON NI KOBUN. Como podéis imaginar, hablamos de ROCKMAN DASH 2, secuela del celebrado MEGAMAN LEGENDS, en el que el mítico robot azul regresa con gráficos aún más espectaculares y detallistas y unos *final bosses* gigantescos.





CAPCOM se ha permitido la broma de llenar las casas y comercios con múltiples referencias al universo MEGAMAN. Posters, mangas, juguetes, apariciones televisivas...

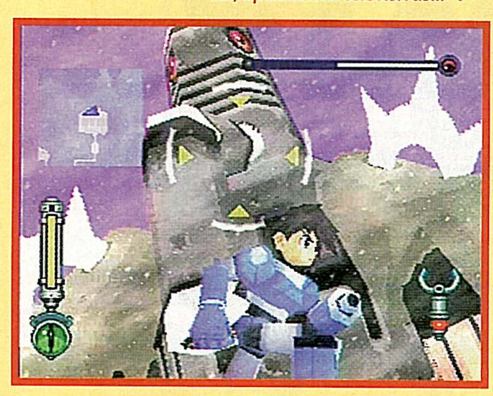
Ha llovido mucho desde aquella *demo* incluida en TRON NI KOBUN a finales del verano del 99. Aquel aperitivo ofreció una ligera idea de cómo sería la secuela de MEGAMAN LEGENDS, pero no ha sido hasta ahora cuando hemos podido comprobar de qué manera ha aprovechado CAPCOM el largo tiempo transcurrido desde ROCKMAN DASH. Los mejoras más evidentes, como podéis imaginar, están relacionadas con el entorno gráfico del juego, infinitamente más suave y detallado que en TRON NI KOBUN. Los personajes están más estilizados y no hay lugar para la más mínima ralentización o desaparición de polígonos. La trama de **ROCKMAN DASH 2** gana en complejidad a la de su predecesor, con la irrupción en escena de una misteriosa mujer que podría ser la madre de Roll (la compañera de Megaman) y cuya pista siguen los dos protagonistas. Al igual que en el ROCKMAN DASH original, las fases en campo abierto se van turnando con toda una colección

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

ROCKMAN





En líneas generales, **ROCKMAN DASH 2** sigue al pie de la letra la mecánica de su antecesor, aunque más adelante se empiezan a apreciar las novedades. Como en el primer DASH y en TRON NI KOBUN, CAPCOM ha utilizado el propio engine 3D del juego para crear las espectaculares secuencias de introducción que animan la aventura.





*Las primeras fases de **Rockman Dash 2** se desarrollan en parajes helados, aunque bastante transitados.*



__Dash 2__ nos ofrece el reencuentro con viejos conocidos, como Tron Bonne, su hermano Tiesel y su ejército de criados mecánicos, los entrañables Kobuns (bautizados en Occidente como ServeBots).



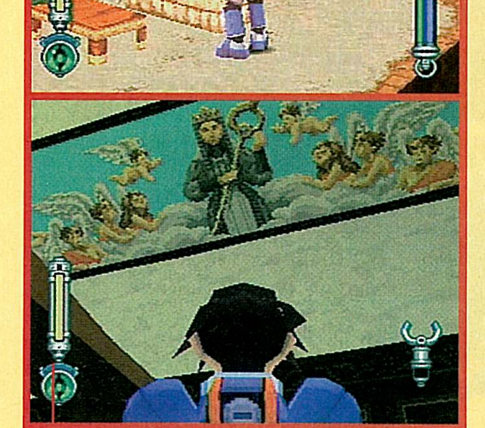
de mazmorras que investigar y pueblos que visitar en busca de nuevas piezas que mejoren la fisonomía de megaman. Jugar a **Rockman Dash 2** llega a ser un infierno debido al idioma japonés, por lo que os recomiendo que esperéis, por lo menos, a la versión **USA**, recién presentada en el **E3** (si es que no sale en **España**). Aún no hay noticias de un lanzamiento europeo, y teniendo en cuenta que Tron Ni Kobun aún no ha llegado aquí, no hay motivos para ser optimistas. **NEMESIS**



DASH 2

Megaman 64

Junto a Rockman Dash 2, CAPCOM ha presentado en el reciente E3 celebrado en Los Angeles las primeras imágenes del Megaman para *Nintendo 64*. Como podéis ver, todo parece indicar que se trata de una versión, con mejores gráficos, del Rockman Dash/Megaman Legends de *PlayStation* que todos conocemos. Como novedad más reseñable, CAPCOM anunció la incorporación de un nuevo modo de juego, bautizado como *Time Attack Event*. Habrá que ver el juego en movimiento, aunque la cosa promete bastante.

Aquí tenéis una buena muestra de cómo CAPCOM ha cuidado las texturas del juego hasta el más mínimo detalle.



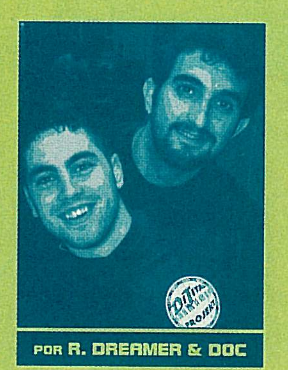




*En el universo de **Dash 2** los continentes han quedado sumergidos bajo el agua de los océanos. La única fuente de energía que mantiene vivo al resto de la civilización se halla oculta en el interior de antiguas ruinas.*



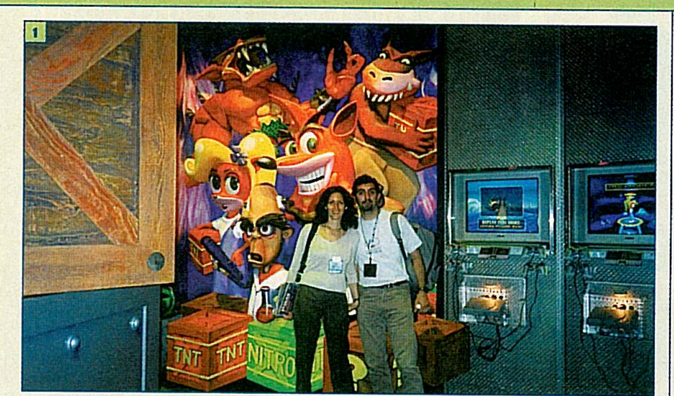
LOS ANGELES REV



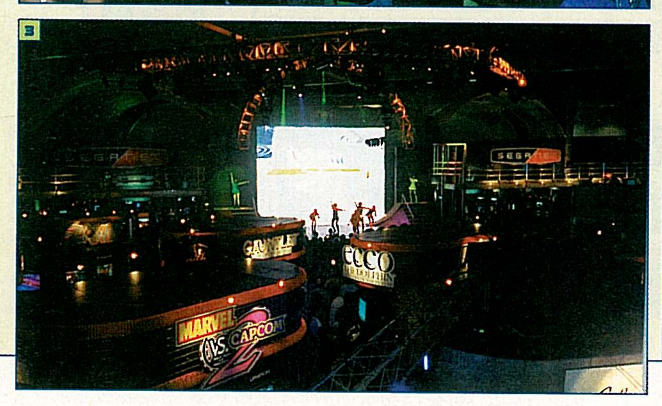
POR R. DREAMER & DOC

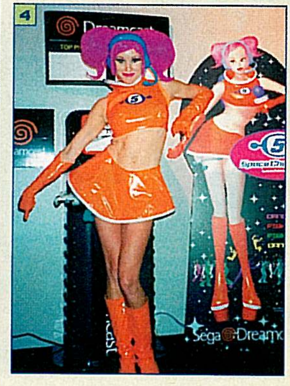
Intuir que ésta iba a ser la primera feria con las consolas de nueva generación como protagonistas era un cosa, y la odisea de llegar hasta la inmensa urbe que acoge el **E3** otra. Sólo después de pasear durante un caluroso día a orillas del **Sena** disfrutando con todo tipo de monumentos y de sufrir once horas de vuelo, pisamos la tierra de la ciudad de las estrellas. Al día siguiente esperamos impacientes que se abrieran las puertas de la mayor feria del mundo del videojuego. El impacto, como siempre, fue brutal. La cantidad de novedades desbordaba nuestra capacidad de sintetizar toda la información que arrasaba nuestras neuronas. Bellas azafatas promocionando juegos, personajes con impresionantes disfraces (desde los orangutanes del Planeta de los Simios, pasando por siniestros vampiros), y llegando a cualquier mascota famosa del mundillo que puedas imaginar. De todo aquel maremagnum de *stands* destacaban los enormes emplazamientos de SONY mostrando su ***PlayStation 2***, de SEGA con su nueva línea de lanzamientos para ***Dreamcast*** y de NINTENDO, que no presentó ni ***Dolphin*** ni ***Game Boy Advance***. Pero el auténtico epicentro del **E3** fue el vídeo que mostraba KONAMI de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty en un gigantesco panel. Todas las imágenes que contemplamos anonadados eran generadas por la consola, aunque al principio costara creérselo. Sin duda, MGS2 ha sido el juego del **E3 2000** y es el primero que marca con absoluta claridad un gran salto entre los 32 y los 128 *bits*.

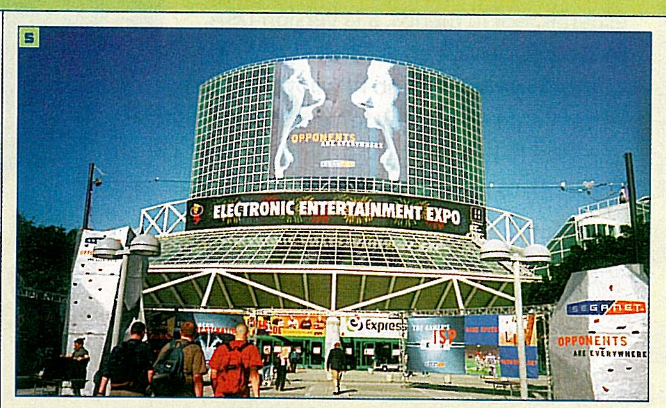
> METAL GEAR SOLID 2 PARA PLAYSTATION 2 SE ERIGIO COMO EL PROTAGONISTA INDISCUTIBLE DEL E3. KONAMI TIENE PREVISTO EL LANZAMIENTO DE SU NUEVA CRIATURA PARA OTOÑO DEL 2001

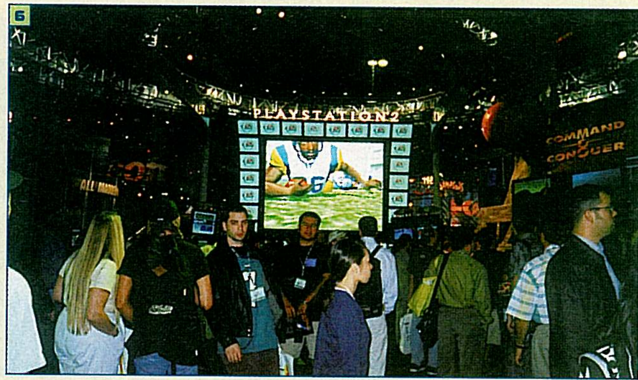
1


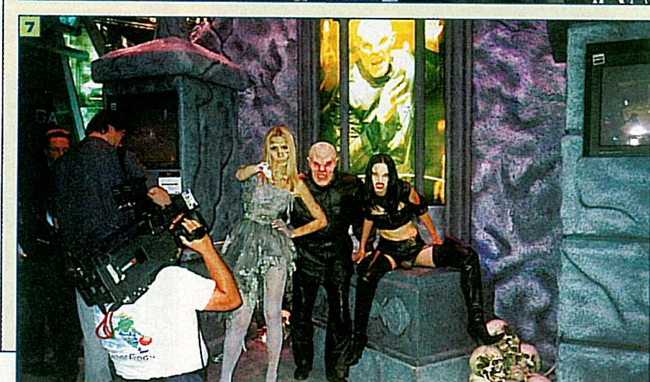
2


3


4


5


6


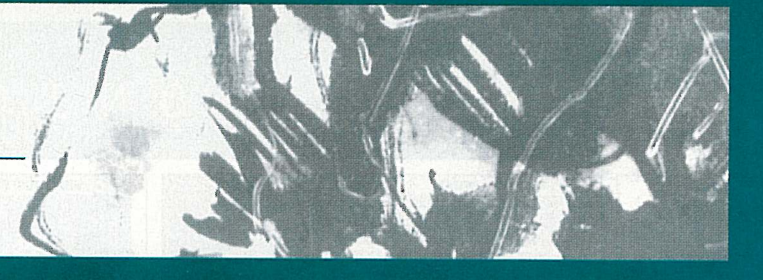
7


*1 **Nieves** de UBI SOFT sorprendida en los stands de la competencia pellizcando a **R. Dreamer**.*
2 SONY no reparó en gastos a la hora de decorar su stand, y Legend of Dragoon es tan sólo un ejemplo.
3 SEGA contaba con uno de los emplazamientos más espectaculares, con actuaciones incluidas.
4 Ulala, la protagonista de Space Channel Five, nos deleitó con una magnífica coreografía acompañada de sus mejores amigos.
*5 Esta es una de las impresionantes entradas a **Los Angeles Convention Center** con SEGA como motivo principal.*
6 En el stand de ELECTRONIC ARTS el público se agolpaba para contemplar las últimas producciones de la compañía americana.
*7 Nuestros colegas de PC PLUS también visitaron el **E3**. El último día se les vio algo cansados.*

ELAN SU SEXO

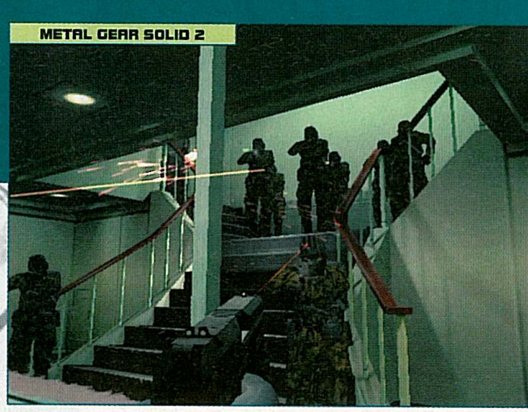


eLECTRONIC
eNTERTAINMENT
eXPO



2000
los angeles





▲ *MGS2. **Hideo Kojima** dejó con la boca abierta a todos los asistentes al **E3**, porque muy poco público se quedó sin ver el vídeo de su última creación en el stand de KONAMI.*



SONY

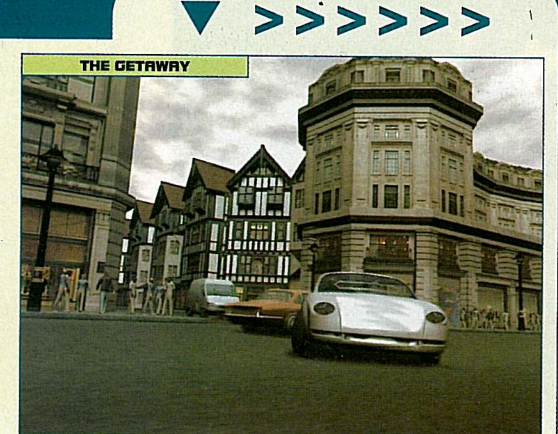
▼ PLAYSTATION 2

La nueva consola de SONY ha acaparado gran parte de la atención de la feria. Además de los juegos que ya pudimos ver en el **Tokyo Game Show**, el *stand* de SONY mostraba un buen número de novedades. Así, tuvimos oportunidad de ver una versión más avanzada de GT 2000 que era una auténtica pasada. También asistimos a una rueda de prensa en la que se nos enseñaron varios productos en los que están involucrados los equipos de desarrollo de SONY. WIPEOUT FUSION fue uno de los más impactantes, y como en ocasiones anteriores, sigue haciendo gala de una velocidad frenética y unos efectos visuales espléndidos. Sin embargo, no tuvimos la oportunidad de contemplar en acción uno de los títulos más prometedores para ***PLAYSTATION 2***, GETAWAY. En él se representan 70 kilómetros cuadrados de la ciudad de **Londres** en los que tendremos que desenvolvernos para robar coches y huir de nuestros perseguidores (entre los que se encuentra la policía). Y como podéis comprobar en las pantallas, el juego tiene una pinta realmente increíble.

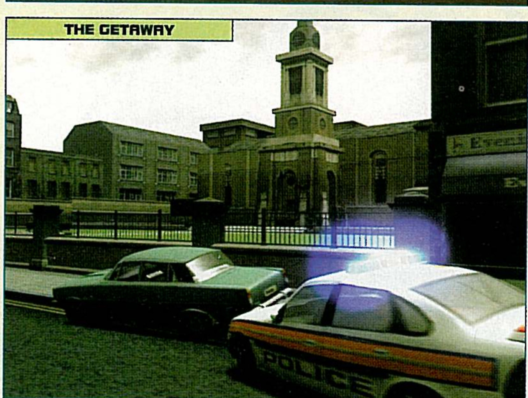
EL ESPACIO QUE OTROS AÑOS ESTABA RESERVADO PARA PSX ESTABA OCUPADO ESTE AÑO POR LAS NOVEDADES PARA PLAYSTATION 2. SIN DUDA, UN BUEN INDICATIVO DE LA SALUD DE ESTA CONSOLA

ELECTRONIC ENTERTA

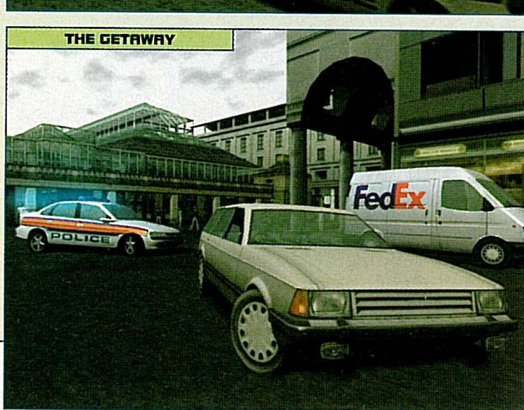
THE GETAWAY



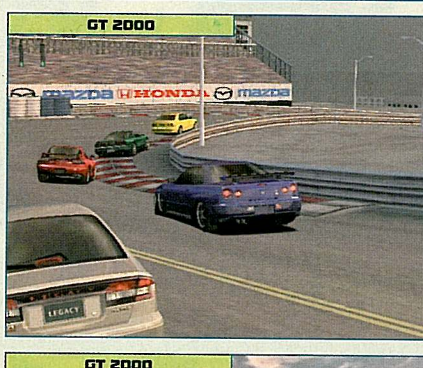
THE GETAWAY



THE GETAWAY



GT 2000



GT 2000

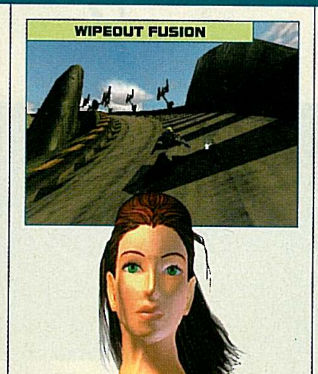


GT 2000



▲ *A LO GRANDE. Los efectos de GT 2000 dotan de un realismo inusitado a cada carrera. Como muestra vemos el efecto del calor del alfalto.*

WIPEOUT FUSION

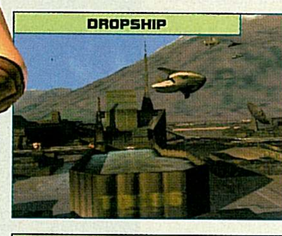


WIPEOUT FUSION

DRAKAN



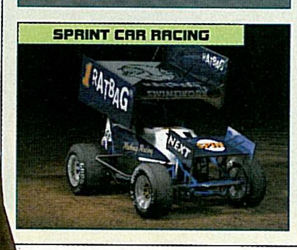
DROPSHIP

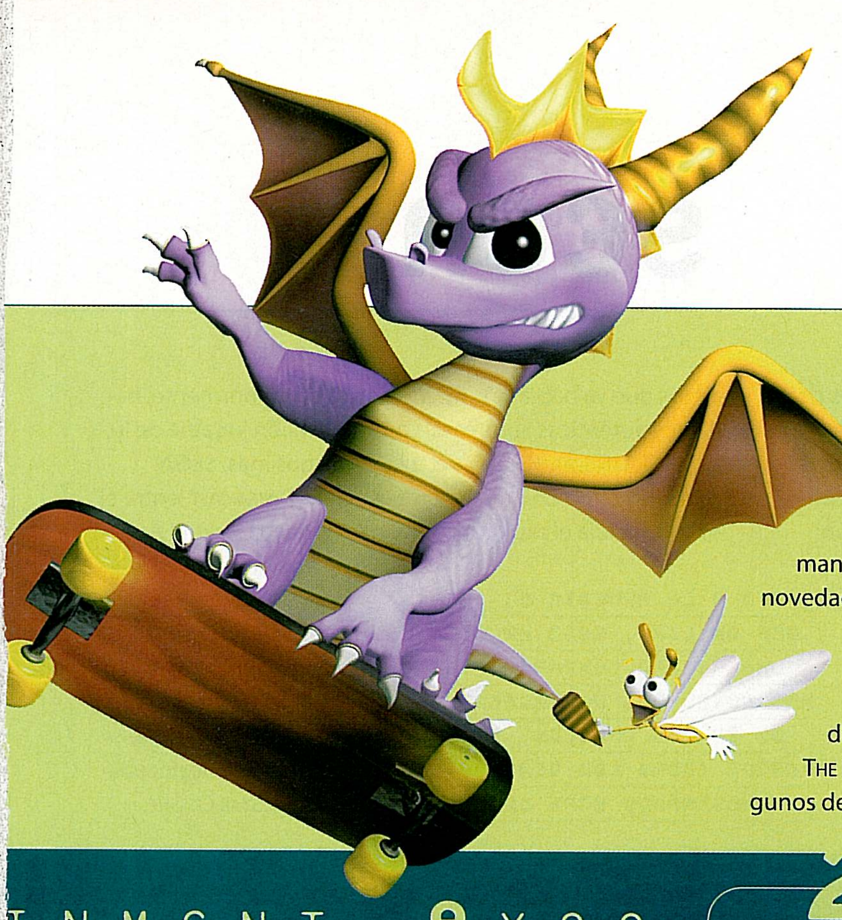


FORMULA ONE 2000



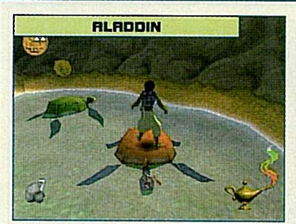
SPRINT CAR RACING

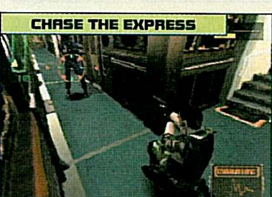




▼ PLAYSTATION

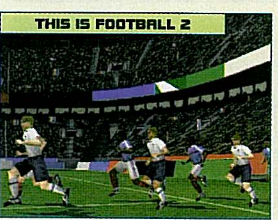
SONY continúa mimando a la máquina que les ha encumbrado a la cima en el mercado de los videojuegos. A pesar de que la estrella ha sido su hermana mayor, ***PlayStation*** contaba con un montón de novedades. Sin duda, una buena noticia para los millones de usuarios de esta consola en todo el mundo. Las nuevas aventuras de Crash Bandicoot y su pandilla en un curioso título de minijuegos, Aladdin en 3D, la última entrega de la saga Fórmula 1, The Legend of Dragoon y Chase The Express, son sólo algunos de los productos que se mostraron en el **E3**.

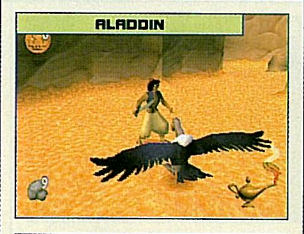




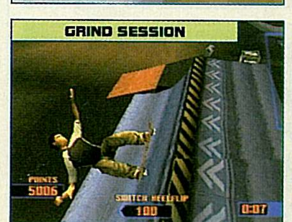




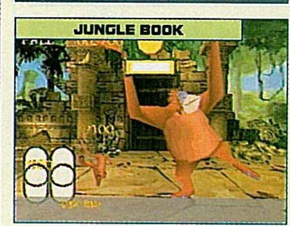


















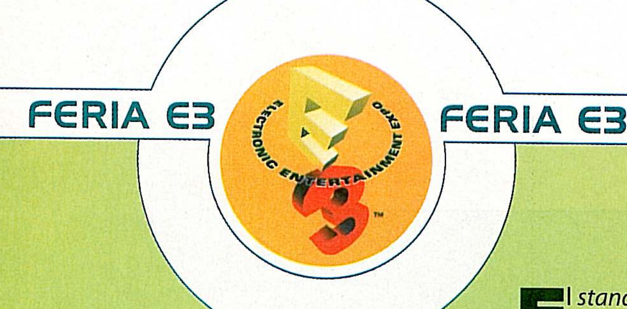
▲ *UNA MARAVILLA. En navidades podremos disfrutar con la respuesta de SONY a la saga Final Fantasy llamada The Legend of Dragoon, un preciosista RPG.*











SEGA

El *stand* de SEGA fue una de las citas obligadas del **E3**. La oferta de títulos que se exhibía rebasaba con creces las expectaciones antes de la feria. SEGA prestó especial atención a juegos que ya han sido todo un éxito en **Japón**. SHENMUE, por ejemplo, contaba con varios expositores que mostraban diferentes áreas del juego para que cualquiera disfrutara con ellas durante los escasos minutos libres de que podíamos gozar. D2 también estaba presente, así como SPACE CHANNEL 5, cuya protagonista actuaba junto a un grupo de baile en un escenario que SEGA había dispuesto en su *stand*. Pero junto a los productos de los que ya habíamos tenido noticias anteriormente, hallamos auténticas sorpresas, como la versión jugable de ILLBLEED, OUTTRIGGER, F355 CHALLENGE y muchos más. SEGA presentó también nuevo *hardware* para ***DREAMCAST***, entre el que se incluía el ratón (muy útil para jugar a QUAKE III ARENA), una unidad de DVD y una VMS que sirve para reproducir ficheros MP3. La compañía ha seguido su política para potenciar los juegos *on line*, entre los que destacaba PHANTASY STAR ONLINE.

JUNTO A LA APUESTA DE JUEGOS ON LINE, SEGA HA SIDO UNA DE LAS COMPAÑÍAS QUE MÁS NOVEDADES HA PRESENTADO EN LOS ANGELES, ABARCANDO TODOS LOS GÉNEROS Y MOSTRANDO GRAN CALIDAD

ELECTRONIC ENTERTA

PHANTASY STAR ONLINE



PHANTASY STAR ONLINE



PHANTASY STAR ONLINE



ILLBLEED



ILLBLEED

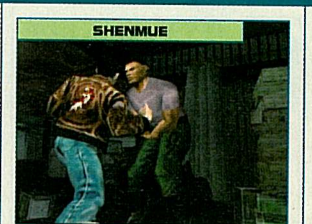


ILLBLEED

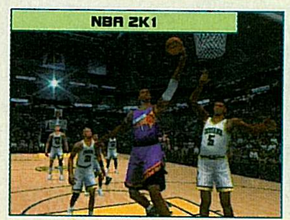


▲ *EL TERROR. ILLBLEED viene dispuesto a hacernos temblar. En él nos meteremos en la atracción de una casa encantada donde tendremos que sobrevivir.*

SHENMUE



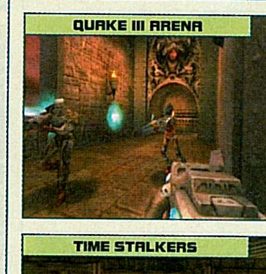
NBA 2K1



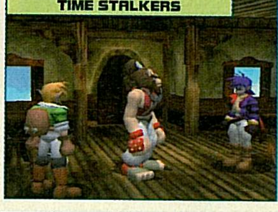
SAMBA DE AMIGO



QUAKE III ARENA



TIME STALKERS



EIGHTEEN WHEELER



RED DOG



SEAMAN



SPACE CHANNEL 5



ZOMBIES REVENGE





▼ ENTREVISTA

YU SUZUKI ■

CORPORATE VICE PRESIDENT, SOFT R&D HQ.

Su primer juego exclusivo para consola ha sido SHENMUE, ¿en qué se inspiró?

En un viaje a **China**, donde me quedé asombrado por sus paisajes, la Muralla China y sus ciudades.

¿Es cierto que algunos personajes del juego están basados en personas reales?

Sí, algunos programadores han aparecido en SHENMUE, por ejemplo yo mismo.

¿Le gustaría hacer un juego como SHENMUE ONLINE?

No es posible llevarlo a cabo, SHENMUE sigue una historia lineal que sería imposible plasmar en un juego en red sin perder su atractivo. Pero sí me gustaría crear un nuevo género *on line*, mezclando el estilo del cine con la jugabilidad, creando primero un entorno multijugador y después dando forma al juego.

*Entre los nuevos proyectos de AM2, ¿qué nos puede contar de la entrega de F355 CHALLENGE para **DREAMCAST**?*

El juego cuenta con 9 circuitos reales, como Laguna Seca. Hay 9 modos de juego, de los que sólo mostramos 2 en el **E3**. Le entrega para consola será prácticamente idéntica al *arcade*, aunque nos ha costado mucho pasar el juego de las cuatro placas ***NAOMI*** del original a ***DREAMCAST***.

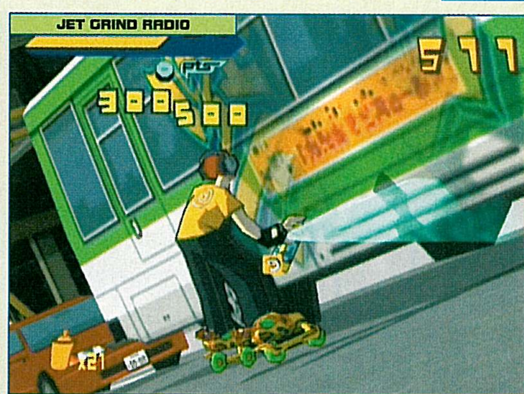








▲ EL SUPERESPIA. Poco pudimos ver de este título. Pero la variedad (hasta podemos conducir una moto), puede ser su punto fuerte.









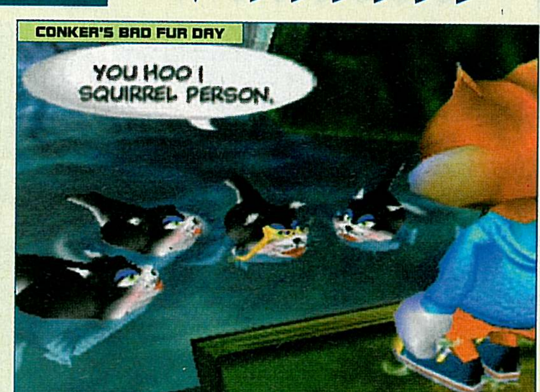
NINTENDO

Los usuarios de ***Nintendo 64*** pueden agradecer la nueva hornada de títulos para su consola. Algunos ya fueron anunciados el año pasado en el **E3**, y esta vez ya hemos podido observar que realmente cumplen con lo esperado. Es el caso de Perfect Dark, una de las maravillas a las que nos tiene acostumbrados esta compañía. Incluso pudimos ver en directo a la belleza que protagoniza el spot publicitario del juego que se emite en **EE.UU.** mientras firmaba autógrafos. Pero hay un título en concreto que ha sufrido un cambio espectacular. El que fuera conocido como Conker's Tales, ahora bajo el nombre de Conker's Bad Fur Day, ha pasado de presentar un aspecto infantil a introducirse en el socarrón humor adulto. Junto a la acción encontraremos todo tipo de bromas picaronas y veremos a su protagonista pelear con resaca después de una noche loca. Sin embargo, en el *stand* de NINTENDO ha faltado ***Dolphin***. Todo el mundo esperaba obtener información sobre la nueva máquina de NINTENDO. Y tampoco se facilitó ninguna noticia sobre el lanzamiento de ***Game Boy Advance***.

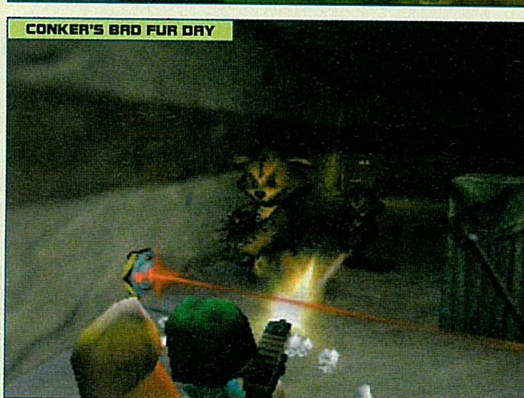
EN NINTENDO NOS SORPRENDIÓ NO ENCONTRAR NINGUNA INFORMACIÓN SOBRE SU CONSOLA DE NUEVA GENERACIÓN, PERO HALLAMOS UN MONTON DE NOVEDADES PARA GAME BOY COLOR Y NINTENDO 64

ELECTRONIC ENTERTA

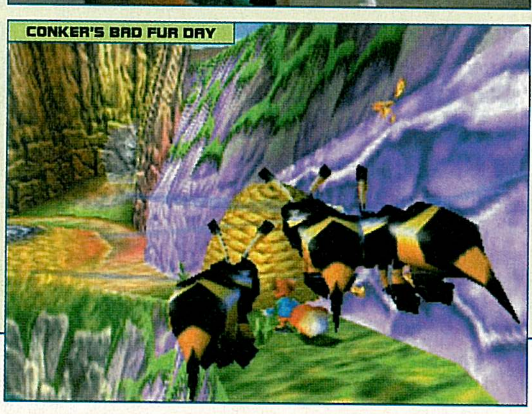
CONKER'S BAD FUR DAY



CONKER'S BAD FUR DAY



CONKER'S BAD FUR DAY



BANJO-TOOIE



BANJO-TOOIE

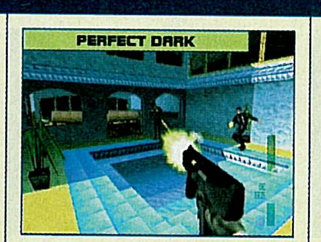


BANJO-TOOIE

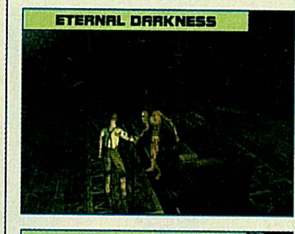


▲ *LA PAREJA. En su segunda aventura, Banjo tendrá la capacidad de transformarse en casi cualquier cosa: un submarino, un furgón, un T-Rex, etc.*

PERFECT DARK



ETERNAL DARKNESS



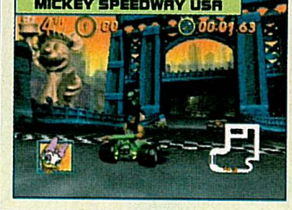
EXCITEBIKE 64



MARIO TENNIS



MICKEY SPEEDWAY USA



ZELDA: MAJORA'S MASK



DINOSAUR PLANET



KIRBY 64



MARIO PAPER



STARCRAFT 64



CAPCOM

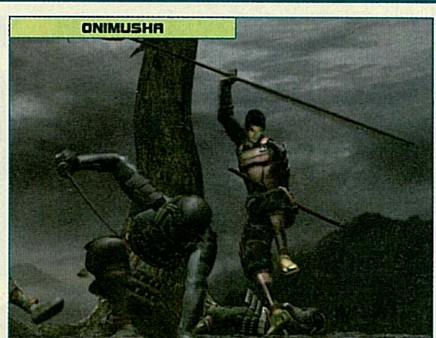


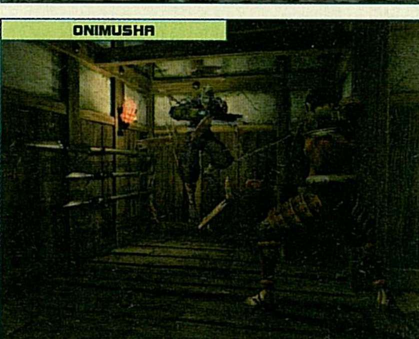
CAPCOM es una de las compañías que está apostando por todos los sistemas. Una de las principales atracciones de su *stand* fue ONIMUSHA para ***PLAYSTATION 2***, que se ha convertido en una superproducción sin precedentes, y que cuenta con detallados escenarios y personajes (estos últimos recreados con más de 10.000 polígonos), un apasionante argumento y un novedoso sistema de armas. Pero el resto del catálogo no dejó de sorprendernos en ningún momento. Como la versión para ***DREAMCAST*** de CAPCOM VS. SNK: MILLENNIUM FIGHT 2000, con más de 50 personajes, y que no será lanzada hasta finales de Agosto, al mismo tiempo que la entrega *arcade*, y que pasa a engrosar la larga lista de títulos que la factoría de CAPCOM está desarrollando para los 128 *bits* de SEGA. ***PLAYSTATION*** también contaba con un juego excepcional y que nadie se esperaba, DINO CRISIS 2, la útlima producción de **Shinji Mikami** (el padre de la saga RESIDENT EVIL). Por último, pero no por ello menos importante, el *stand* de CAPCOM tenía varios expositores con una versión jugable de RESIDENT EVIL 0, el primer capítulo de esta serie creado en exclusiva para ***NINTENDO 64***.

CAPCOM HA APOSTADO FUERTE POR LAS MÁQUINAS DE 128 BITS. AHORA LE TOCA EL TURNO A PLAYSTATION 2 CON ONIMUSHA: WARLORDS, PERO SIN DESCUIDAR EN NINGÚN MOMENTO OTROS FORMATOS







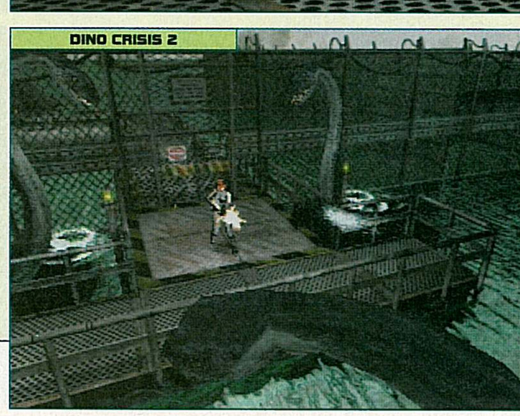




▲ *EL NINJA. ONIMUSHA cuenta con un sistema de juego similar a RESIDENT EVIL, aunque se ha ideado un novedoso sistema para mejorar las armas.*









KONAMI

El *stand* de KONAMI puede presumir de ser uno de los más visitados de todo el **E3**. Cada hora, cientos de personas se hacinaban frente a la pantalla gigante donde se mostraban las primeras imágenes al mundo de METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY. Al final de la proyección se podía leer: METAL GEAR SOLID cambió el mundo, ahora el mundo cambia METAL GEAR SOLID. Y no podían haber elegido una frase más acertada, porque con lo que ha hecho **Hideo Kojima** con ***PLAYSTATION 2***, habrá un antes y un después. Por fin nos hemos encontrado con un auténtico fuera de serie para los 128 *bits* de SONY, pues aunque se habían visto buenos juegos, ninguno alcanza la brillantez de METAL GEAR SOLID 2. No era éste el único título para ***PLAYSTATION 2***. INTERNATIONAL TRACK & FIELD también salta a la consola de nueva generación de SONY con una impresionante versión, en la que **Maurice Green** ha participado para que capturen sus movimientos. Del resto del catálogo, junto a la serie *Bemani*, destacan los títulos producidos por UNIVERSAL, como THE MUMMY para ***DREAMCAST*** y MONSTER FORCE de ***PSX***.

KONAMI HA VUELTO A DAR LA CAMPANADA EN UN E3. Y DE NUEVO HA SIDO CON METAL GEAR SOLID. DESPUÉS DE VER EL VÍDEO, NO PODEMOS ESPERAR HASTA SU LANZAMIENTO PREVISTO EN EL 2001

ELECTRONIC ENTERTA

METAL GEAR SOLID 2 - PS2



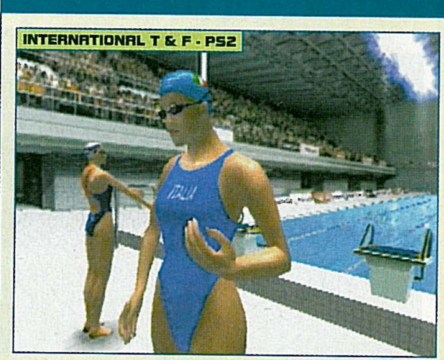
METAL GEAR SOLID 2 - PS2



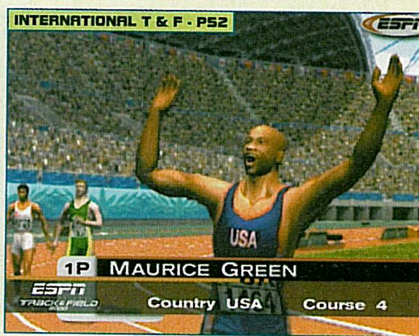
METAL GEAR SOLID 2 - PS2



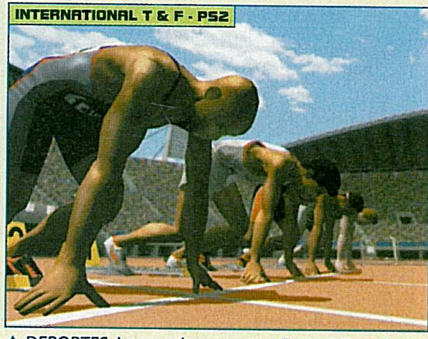
INTERNATIONAL T & F - PS2



INTERNATIONAL T & F - PS2

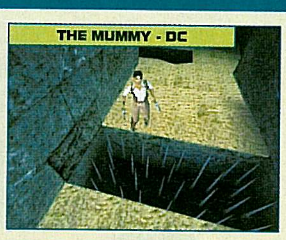


INTERNATIONAL T & F - PS2

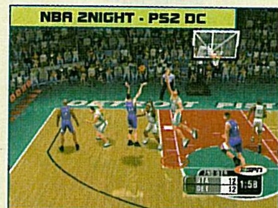


▲ DEPORTES. *La saga INTERNATIONAL TRACK & FIELD de KONAMI entra por la puerta grande en PLAYSTATION 2, con un apartado gráfico inconmensurable.*

THE MUMMY - DC



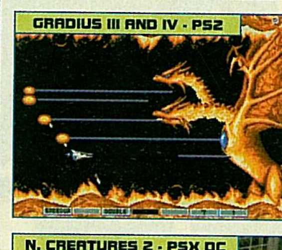
NBA 2NIGHT - PS2 DC



X G. SNOWBOARDING - PS2



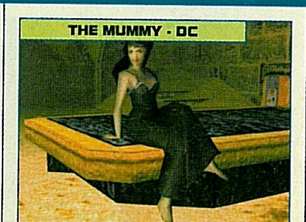
GRADIUS III AND IV - PS2



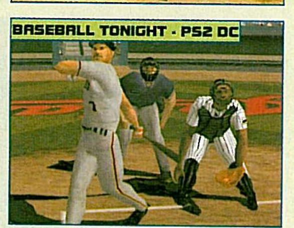
N. CREATURES 2 - PSX DC



THE MUMMY - DC



BASEBALL TONIGHT - PS2 DC



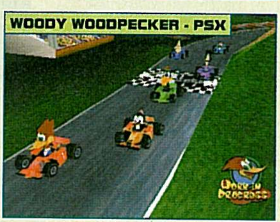
MONSTER FORCE - PSX



THE GRINCH - PSX



WOODY WOODPECKER - PSX



SQUARE SOFT



La mejor noticia para todos los fanáticos de los juegos de SQUARE es que finalmente hay una compañía que distribuirá sus productos en **España** vía CRAVE ENTERTAINMENT. Aunque por desgracia, algunas joyas como el primer Parasite Eve, Legend of Mana y varios títulos más no están incluidos en el acuerdo, sí tendremos la oportunidad de disfrutar con sus últimas y maravillosas creaciones. El último capítulo de Final Fantasy saldrá traducido en castellano a finales de año. Parasite Eve 2, que combina a la perfección el *RPG* y la acción, con un entorno gráfico de ensueño, también seguirá el mismo camino. En cuanto al impresionante Vagrant Story (que fue presentado para el mercado americano), no ha habido tiempo para su traducción, pero al menos lo encontraremos en inglés, una lengua mucho más asequible que el japonés, como podéis comprobar en la *preview* de **The Elf**. Por último, en lo que se refiere a sus títulos para ***PlayStation 2***, SQUARE no se ha mostrado tan generosa como en el **Tokyo Game Show**, teniendo como estrella principal a The Bouncer. Por desgracia, tan sólo mostraba una *rolling demo*, aún sabiendo que este es uno de los juegos más esperados por los aficionados para ***PlayStation 2***.

INMENT eXPO 2000 los angeles

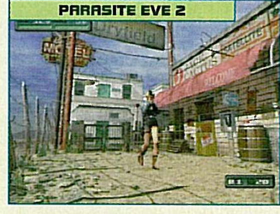


FRONT MISSION 3


FRONT MISSION 3


FRONT MISSION 3

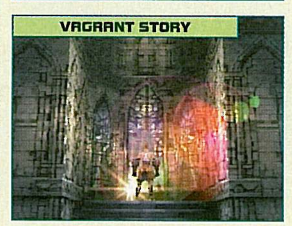

FRONT MISSION 3

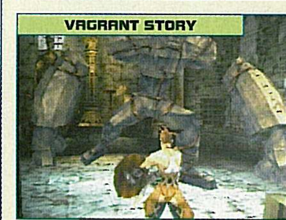

PARASITE EVE 2

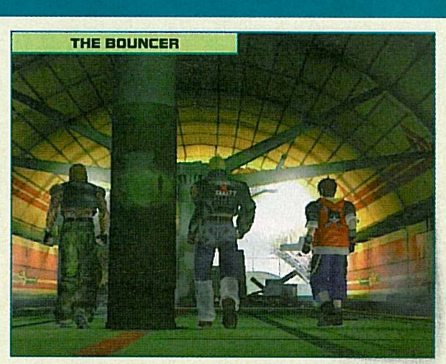

PARASITE EVE 2

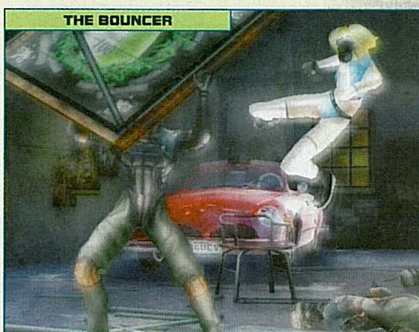

PARASITE EVE 2

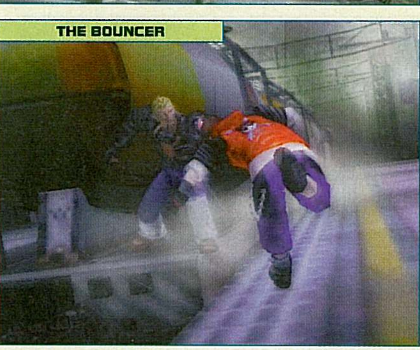

PARASITE EVE 2


VAGRANT STORY

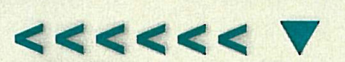

VAGRANT STORY

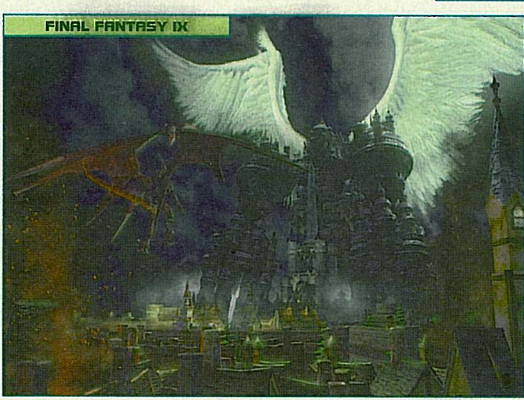

THE BOUNCER

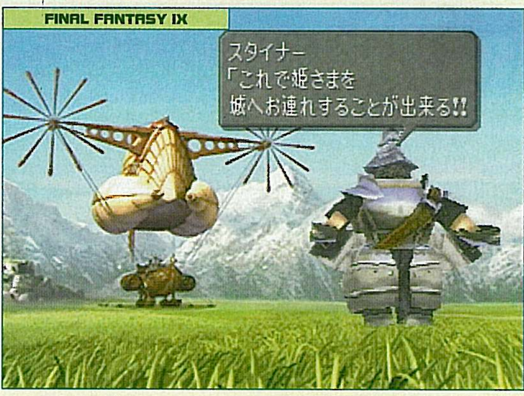

THE BOUNCER


THE BOUNCER

▲ *RENOVACION. SQUARE sólo presentó una rolling demo que mostraba algunas de las excelencias de su cuarta incursión en los 128 bits de SONY.*




FINAL FANTASY IX

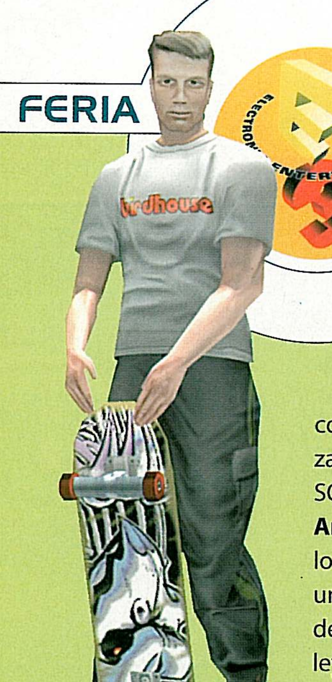


FINAL FANTASY IX



FINAL FANTASY IX

CRAVE ENT.



Esta compañía se está caracterizando por distribuir títulos japoneses que de otra forma jamás llegarían al viejo continente, dándonos la oportunidad de disfrutar con juegos como GALERIANS para ***PLAYSTATION***. Una postura que ha reforzado al distribuir ahora los productos de SQUARESOFT. Entre los juegos que presentó en **Los Angeles** hay que destacar que la mayor parte de los que ocupaban su *stand* estaban dedicados a una sola consola: ***DREAMCAST***. DRACONUS, un título de corte medieval donde las espadas marcan la ley; STARLANCER, un *shoot'em-up* espacial con opción *on line* para 8 jugadores incluida, y MAGFORCE, un clon de WIPEOUT, son algunos de los productos para los 128 *bits* de SEGA. Pero entre todos ellos destacaban la entrega del sensacional TONY HAWK PRO SKATER para esta consola; SUPER MAGNETIC NEO, un simpático plataformas que ha sido desarrollado por GENKI, y SNO CROSS CHAMPIONSHIP, un curioso juego de carreras de motos de nieve creado por UDS, un grupo de programación sueco. Este último título también contará con una excelente versión para ***PLAYSTATION***.

CRAVE ENTERTAINMENT SE HA CARACTERIZADO POR TRAER A EUROPA JUEGOS JAPONESES QUE DE OTRA FORMA NO HUBIERAN VISTO NUNCA LA LUZ EN EL VIEJO CONTINENTE. Y AHORA CUENTAN CON SQUARE

ELECTRONIC ENTERTA

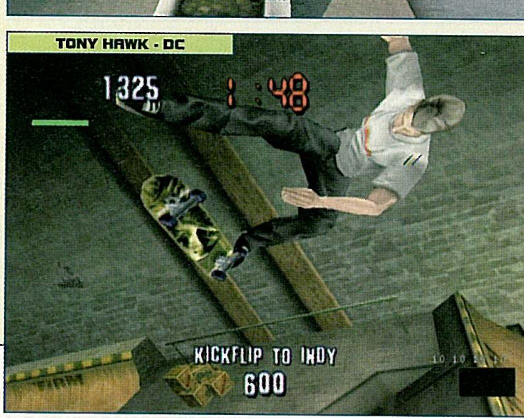
TONY HAWK - DC



TONY HAWK - DC



TONY HAWK - DC



S. MAGNETIC NEO - DC



S. MAGNETIC NEO - DC



S. MAGNETIC NEO - DC



▲ *MAGNETISMO. En este simpático plataformas de GENKI su protagonista tiene poderes magnéticos que podrán atraer o repeler los objetos.*

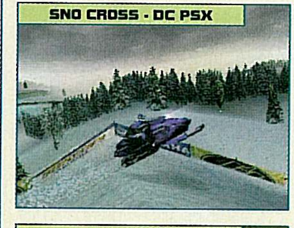
AEROWINGS 2 - DC



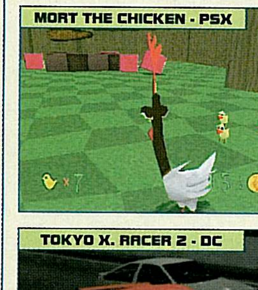
MAGFORCE



SNO CROSS - DC PSX



MORT THE CHICKEN - PSX



TOKYO X. RACER 2 - DC



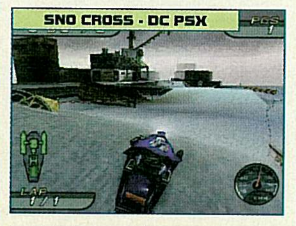
DRACONUS - DC



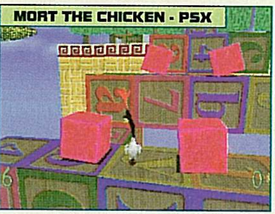
STARLANCER



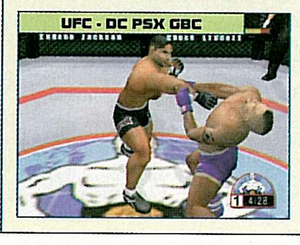
SNO CROSS - DC PSX



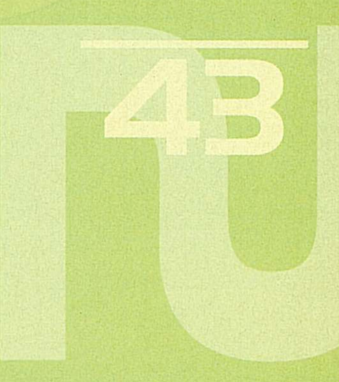
MORT THE CHICKEN - PSX



UFC - DC PSX GBC



ELECTRONIC ARTS

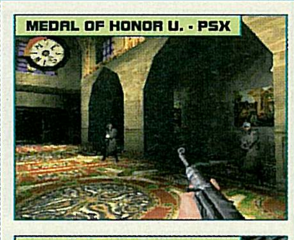


Como uno de los gigantes de la industria del videojuego, ELECTRONIC ARTS ha vuelto arrasar en el terreno que más le gusta, el género deportivo. En **Los Angeles** mostró todas sus armas para conquistar ***PlayStation 2***, una plataforma a la que apoya sin condiciones, tal y como ha quedado demostrado este año. Todas sus series deportivas han tenido su correspondiente versión para la bestia de SONY, con especial mención para Fifa. La calidad gráfica del juego es tal, que es posible reconocer a los jugadores más famosos durante el juego sin ningún tipo de problema. Otros títulos como NBA Live, NCAA, NHL, Nascar o Knockout Kings también estuvieron presentes en esta edición del **E3** para demostrar lo que esta compañía es capaz de hacer con el *hardware* de ***PlayStation 2***. Pero EA no se ha olvidado de otros sistemas. Así, The World is not Enough, basado en la última película de James Bond, contaba con versiones para ***PS2***, ***Nintendo 64*** y ***PlayStation***. Y para los 32 *bits* de SONY encontramos también una nueva entrega de Medal of Honor, que parece rebasar a la excelente y sorprendente primera parte en todos los aspectos.

ELECTRONIC ARTS HA CONTINUADO CON LA TRADICIÓN PRESENTANDO NUEVOS CAPÍTULOS DE TODAS SUS SAGAS DEPORTIVAS, Y HACIENDO ESPECIAL HINCAPIÉ EN LA NUEVA MÁQUINA DE SONY



MEDAL OF HONOR U. - PSX



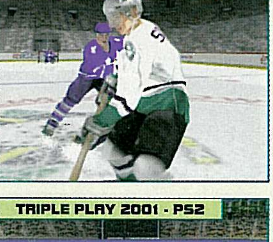
X SQUAD - PS2



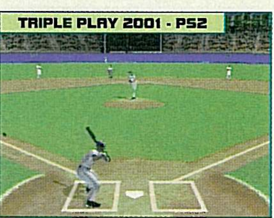
NBA LIVE 2001 - PS2



NHL 2001 - PS2



TRIPLE PLAY 2001 - PS2



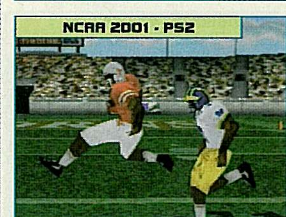
PIRATES O.T.C. - PS2



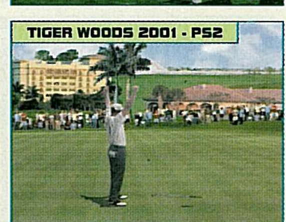
NASCAR 2001 - PS2



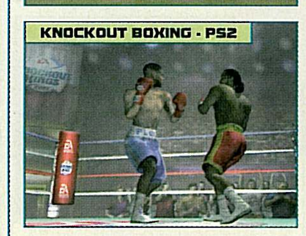
NCAA 2001 - PS2



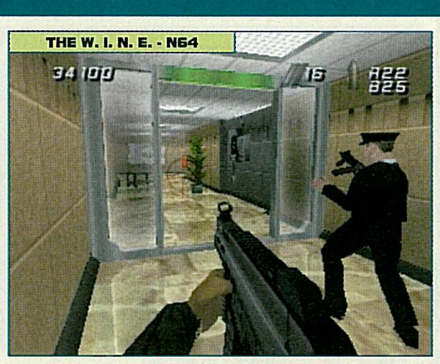
TIGER WOODS 2001 - PS2



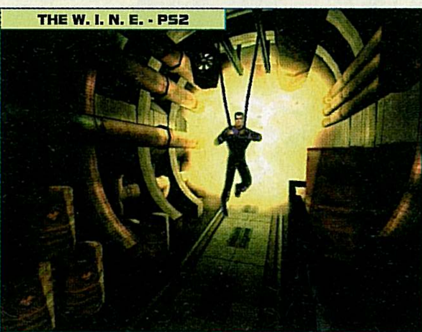
KNOCKOUT BOXING - PS2



THE W. I. N. E. - N64



THE W. I. N. E. - PS2

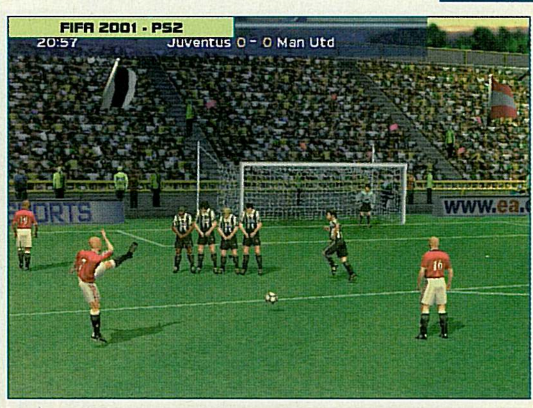


THE W. I. N. E. - PSX



▲ *JAMES BOND. La última aventura de James Bond no ha tardado mucho en tener su correspondiente adaptación al mundo del videojuego.*

FIFA 2001 - PS2



FIFA 2001 - PS2



FIFA 2001 - PS2





UBI SOFT

Como viene acostumbrando en los últimos años, su estrella y mascota Rayman ha vuelto a protagonizar el catálogo de novedades de UBI SOFT. Sobre todo por la aparición de su segunda aventura para ***PlayStation 2***, aunque en el *stand* también se encontraba la correspondiente entrega para los 32 *bits* de SONY. No era el único título que esta compañía mostraba para dicho formato. Batman Vehicle Adventure, aprovechando la fama del superhéroe, nos introduce en una frenética aventura en la que iremos conduciendo el batmóvil para completar todo tipo de misiones. De hecho, pudimos encontrar a una bellísima Catgirl, que no ponía reparos a la hora de hacerse fotos con ella en una impresionante batmoto. Con la licencia de DISNEY, UBI SOFT publicará el juego Dinosaurs, basado en la última producción cinematográfica de dicha compañía. Y, aunque por desgracia ella no estuvo en el **E3**, sí pudimos ver el juego que recrea la última teleserie de **Pamela Anderson**, V.I.P., en el que encarnaremos a la portentosa actriz en su papel de guardaespaldas en una aventura plagada de acción.

RAYMAN NO PODIA FALTAR, UN AÑO MÁS, A SU CITA CON EL E3. EN ESTA OCASIÓN SE PRESENTABAN LAS VERSIONES DE SU SEGUNDA AVENTURA (YA EN 3D) PARA PLAYSTATION Y PLAYSTATION 2

ELECTRONIC ENTERTA

RAYMAN 2 - PS2

RAYMAN 2 - PS2

RAYMAN 2 - PS2

RAYMAN 2 - PSX

STUPID INVADERS

ARCATERRA - DC

DINOSAURS - DC PS2 PSX

EVOLUTION 2 - DC

ELDORADO - PSX DC

ALL S. TENNIS 2000 - PSX

BATMAN - PSX

D. DUCK - PS2 N64 PSX

EVOLUTION 2 - DC

SURF RIDERS - PSX



LUCAS ARTS-THQ

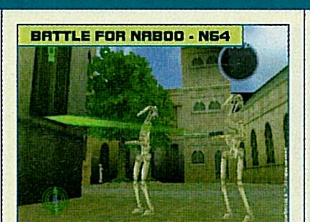
La factoría de **George Lucas** exprime hasta la saciedad la temática de STAR WARS. No en vano, cuatro de los cinco títulos que presentaba para consola estaban centrados en el universo de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. STAR WARS: STARFIGHTER va a convertirse en el primer lanzamiento de esta compañía para ***PLAYSTATION 2***. Se trata de un *shoot'em-up* y, por lo poco que pudimos ver, puede ser una auténtica pasada. ***NINTENDO 64*** contará con BATTLE FOR NABOO, mientras que ***PLAYSTATION*** tendrá a STAR WARS DEMOLITION. LUCAS ARTS está desarrollando también SUPEBOMBAD RACING para ***DREAMCAST*** y ***PLAYSTATION 2***. Ya fuera del universo STAR WARS, nos encontramos con la entrega de INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE para ***NINTENDO 64***.

Por su parte, THQ hizo gala de una cantidad y variedad de productos poco habitual en esta compañía. Merece la pena destacar SUMMONER, un *RPG* en el que se pueden controlar hasta cinco personajes, y que verá la luz en otoño para ***PLAYSTATION 2***. Pero la compañía hizo especial hincapié en EVIL DEAD: HAIL TO THE KING, un *survival horror* para ***DREAMCAST*** y ***PLAYSTATION***, basado en la famosa trilogía cinematográfica.

LUCAS ARTS CONTINÚA APROVECHANDO EL UNIVERSO DE STARS WARS COMO INSPIRACIÓN PARA LA MAYORÍA DE SUS JUEGOS. AUNQUE ESTA VEZ TAMBIÉN HA HABIDO ESPACIO PARA INDIANA JONES

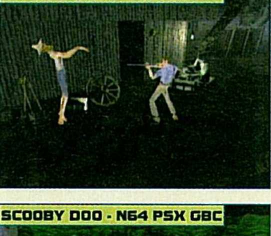


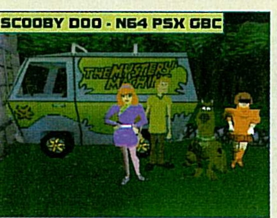
<<<<<< ▼

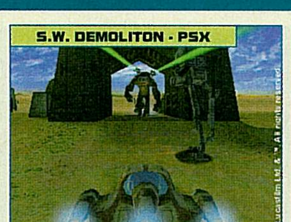
BATTLE FOR NABOO - N64


S.W. STARFIGHTER - PS2


AIDYN CHRONICLES - N64

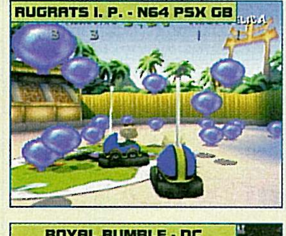

EVIL DEAD - PSX DC


SCOOBY DOO - N64 PSX GBC


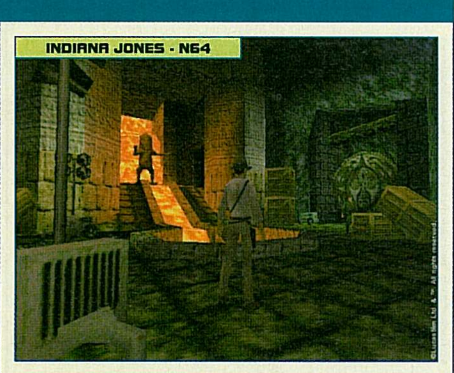
S.W. DEMOLITON - PSX


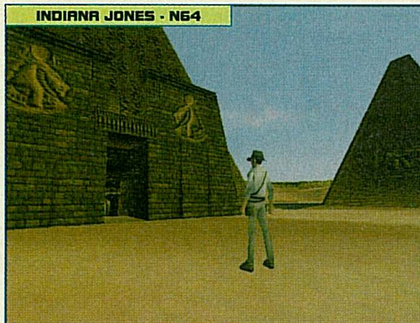
SUPERBOMBAD R. - PS2 DC


DANGER GIRL - PSX


RUGRATS I. P. - N64 PSX GB


ROYAL RUMBLE - DC


INDIANA JONES - N64


INDIANA JONES - N64


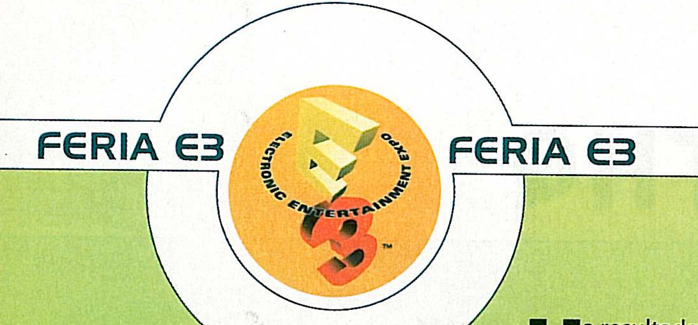
INDIANA JONES - N64


▲ *EL HEROE. Tras su paso por **PC**, el héroe de LUCAS FILMS llega a los 64 bits de NINTENDO para vivir otra de sus emocionantes aventuras.*

THE SUMMONER - PS2


THE SUMMONER - PS2


THE SUMMONER - PS2

EIDOS

Ha resultado extraño que el *stand* de EIDOS no estuviera presidido por una nueva entrega de TOMB RAIDER. Puede que algunos lo hayan echado en falta, aunque no se si al juego o a Lara Croft. Pero como siempre, la compañía inglesa ha contado con bellísimas señoritas para animar el ambiente de su recinto, aunque los que dirigimos nuestros pasos hasta el lugar lo hicimos para contemplar las numerosas novedades que allí se presentaban. Por ejemplo, fue toda una sorpresa encontrarse con la segunda entrega de todo un juegazo como SOUL REAVER, con versiones para ***PLAYSTATION*** y ***DREAMCAST***. Y también nos quedamos un tanto extrañados al ver un expositor con una versión jugable y bastante avanzada del segundo capítulo de FEAR EFFECT que, siguiendo la moda de LA AMENAZA FANTASMA, sitúa la acción en un periodo de tiempo anterior a la primera parte. En el *stand* de EIDOS no podía faltar PYRO STUDIOS, el grupo de desarrollo español presentando COMMANDOS 2, que también verá la luz en DREAMCAST, y con el que esperan obtener tantos éxitos como ocurrió con la primera parte.

ADEMÁS DE CONTAR CON BELLAS AZAFATAS, EN EL STAND DE EIDOS SE PRESENTABA LA SEGUNDA ENTREGA DE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION DEL PASADO AÑO: SOUL REAVER

ELECTRONIC ENTERTA

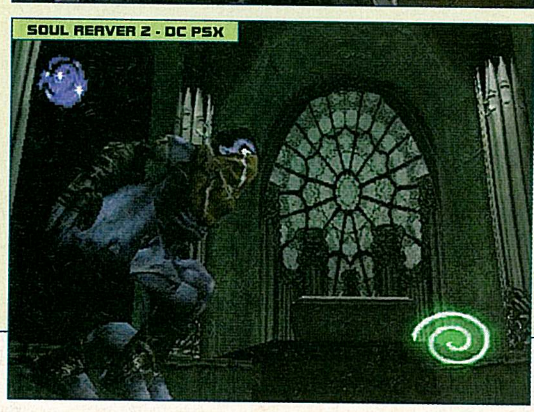
SOUL REAVER 2 - DC PSX



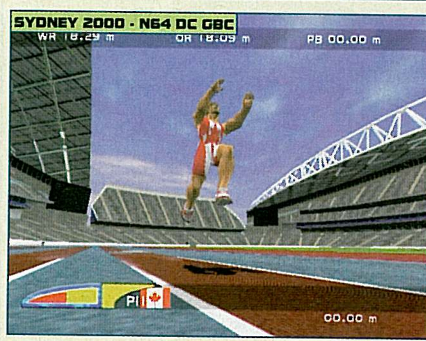
SOUL REAVER 2 - DC PSX



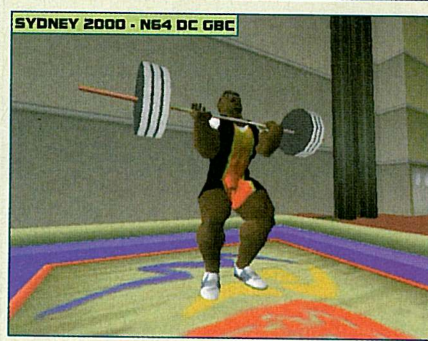
SOUL REAVER 2 - DC PSX



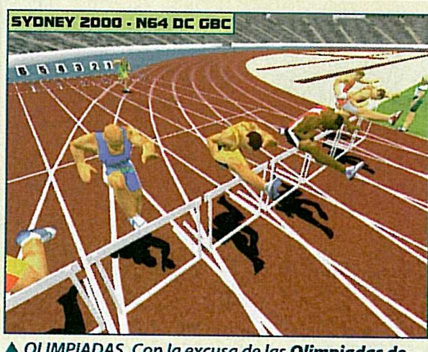
SYDNEY 2000 - N64 DC GBC



SYDNEY 2000 - N64 DC GBC

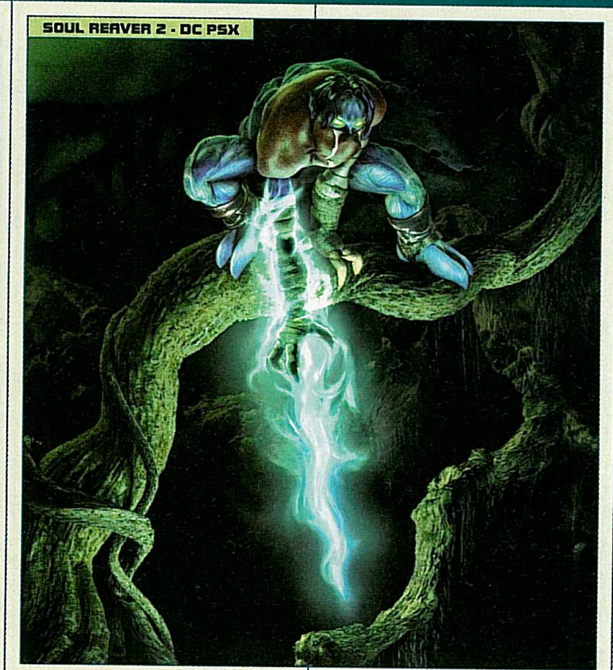


SYDNEY 2000 - N64 DC GBC



▲ OLIMPIADAS. *Con la excusa de las **Olimpiadas de Sidney** ya empiezan a surgir títulos deportivos, aunque lo tienen difícil para superar a IT&F de KONAMI.*

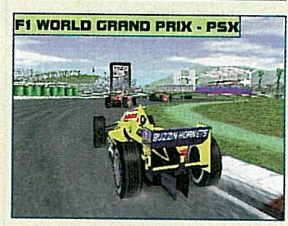
SOUL REAVER 2 - DC PSX



102 DALMATAS - PSX DC GB



F1 WORLD GRAND PRIX - PSX



FEAR EFFECT 2 - PSX



PROJECT EDEN - DC



INFOGRAMES



El crecimiento de INFOGRAMES ha sido meteórico el presente año, y así ha quedado ratificado en el **E3**. Además, después de su unión con GTI, el catálogo de novedades presentado ha sido uno de los más completos de la feria. Por supuesto, me gustaría citar antes que ninguno el cuarto capítulo de las aventuras de Edward Carnby, ALONE IN THE DARK. Resultó increíble comprobar *in situ*, lo que los creadores de DREAMWORKS han sido capaces de realizar en una ***PLAYSTATION***, y quiero recordar que el juego también tendrá su correspondiente versión para ***DREAMCAST***. Pero ésta era sólo una de las sorpresas que nos tenía reservadas el *stand* de INFOGRAMES.

INFOGRAMES CONTABA ENTRE SUS NOVEDADES CON TRES PIEDRAS ANGULARES: EL ESPECTACULAR DRIVER 2, EL ALUCINANTE ALONE IN THE DARK IV Y EL INCREÍBLE ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

También nos topamos con una versión jugable de DRIVER 2, que tal y como ocurría en la primera entrega, da toda la sensación de ser un auténtico espéctaculo, tanto visualmente como a la hora de jugar. Y por último, observamos anonadados que los habitantes de ODDWORLD tampoco habían faltado a la cita de este año. En esta ocasión para mostrarnos las excelencias de ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE, su última creación para los 128 *bits* de SONY que todos anhelamos jugar.

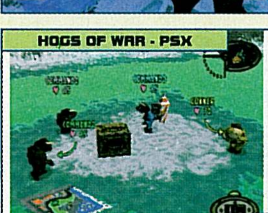


<<<<<<

DUKE NUKEM POB - PSX



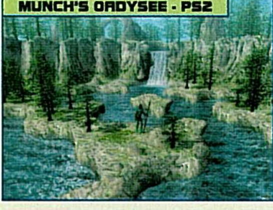
HOGS OF WAR - PSX



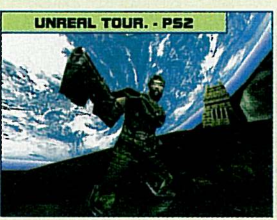
INDY RACING 2000 - DC



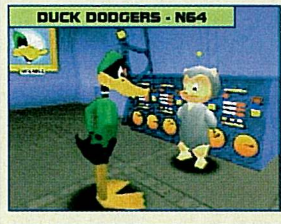
MUNCH'S ODDYSEE - PS2



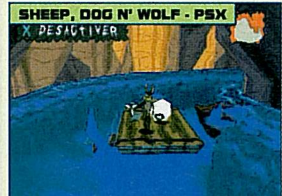
UNREAL TOUR. - PS2



DUCK DODGERS - N64



SHEEP, DOG N' WOLF - PSX



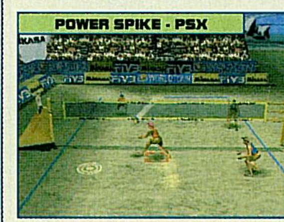
SAPCE RACE - DC



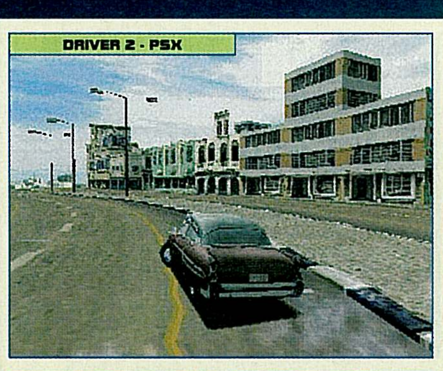
MUNCH'S ODDYSEE - PS2



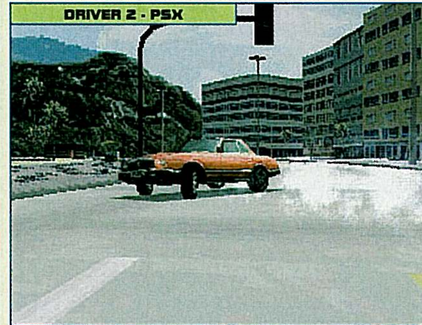
POWER SPIKE - PSX



DRIVER 2 - PSX



DRIVER 2 - PSX

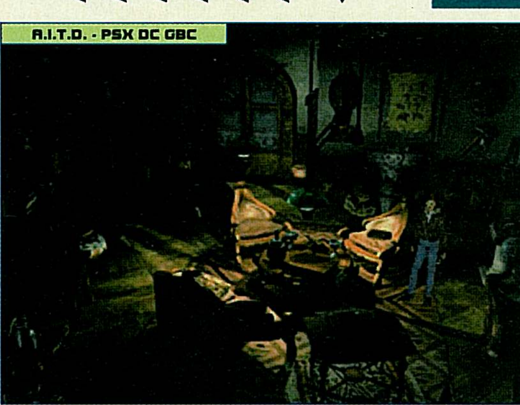


DRIVER 2 - PSX

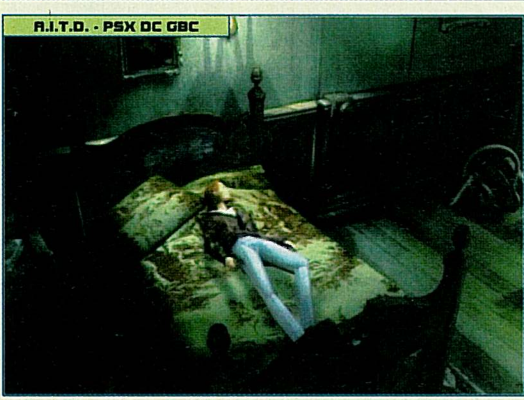


▲ *LA PASION. La esperada segunda parte de DRIVER estaba presente en el **E3** con una versión jugable en la que pudimos comprobar su calidad.*

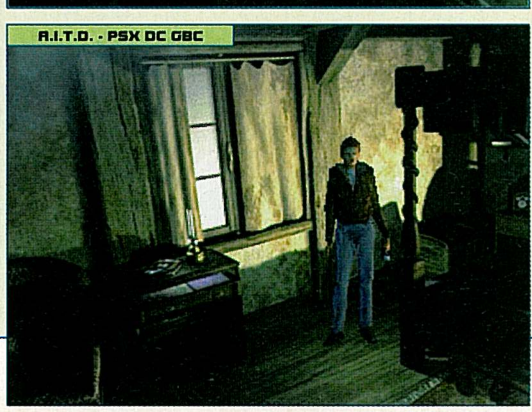
A.I.T.D. - PSX DC GBC



A.I.T.D. - PSX DC GBC



A.I.T.D. - PSX DC GBC





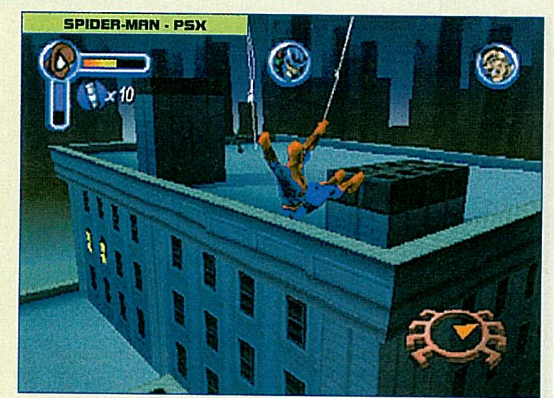
ACTIVISION

Esta compañía americana va mejorando progresivamente. Después del increíble éxito obtenido por TONY HAWK, este año en **Los Angeles** han presentado la segunda parte del juego para ***PLAYSTATION***. Incluso contaron con la presencia del famoso patinador que no dudó en firmar autógrafos a todos los admiradores que se lo solicitaron. Además, por fin parece que vamos a poder ver una versión acabada de X-MEN: MUTANT ACADEMY, un juego de lucha en el que ya van invertidos un par de años de desarrollo. Sólo deseamos que la espera haya servido para algo. ACTIVISION también presentaba en la presente edición del **E3** un par de novedades para ***PLAYSTATION 2***. La primera es un juego de vaqueros al más puro estilo del salvaje Oeste, aunque en un estado muy primario de desarrollo, bajo el nombre de GUNSLINGER. La segunda se une a la avalancha de simuladores de conducción para esta consola y se llama STREET LETHAL. Pero la verdadera estrella de ACTIVISION ha sido SPIDER-MAN para ***PLAYSTATION***. Un título de aventuras y acción, protagonizado por el mítico hombre-araña.

DE ENTRE TODAS LAS NOVEDADES QUE PRESENTABA ESTE AÑO ACTIVISION, MERECE LA PENA DESTACAR SPIDER-MAN. SU CALIDAD PARECE FUERA DE TODA DUDA Y LA JUGABILDAD PARECE NO IR A LA ZAGA

ELECTRONIC ENTERTA

SPIDER-MAN - PSX



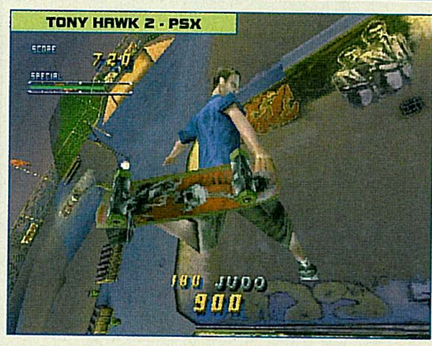
SPIDER-MAN - PSX



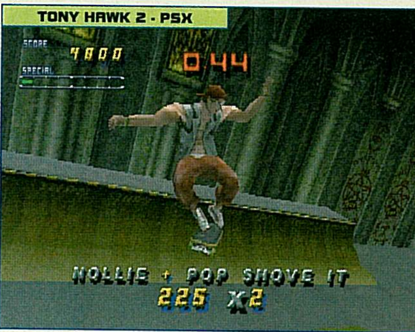
SPIDER-MAN - PSX



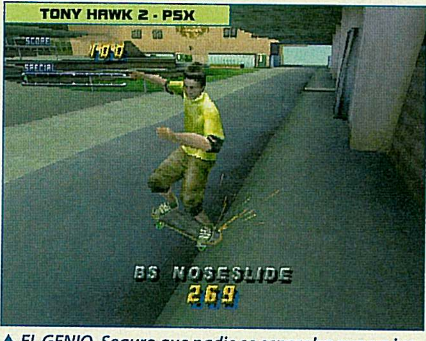
TONY HAWK 2 - PSX



TONY HAWK 2 - PSX

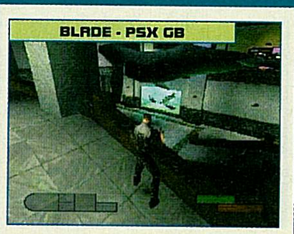


TONY HAWK 2 - PSX

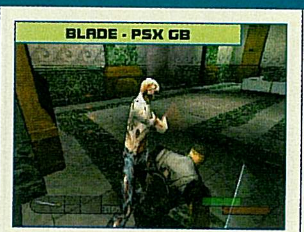


▲ *EL GENIO. Seguro que nadie se esperaba que un juego de este tipo obtuviera tanto éxito. Pero la calidad del primero ha propiciado una segunda entrega.*

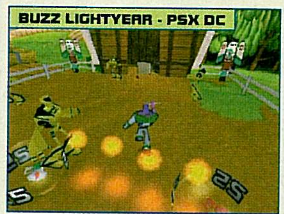
BLADE - PSX GB



BLADE - PSX GB



BUZZ LIGHTYEAR - PSX DC



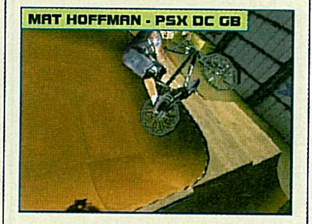
BUZZ LIGHTYEAR - PSX DC



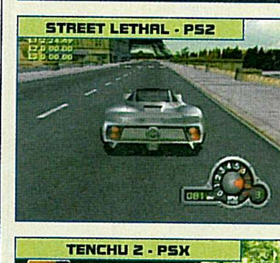
GUNSLINGER - PS2



MAT HOFFMAN - PSX DC GB



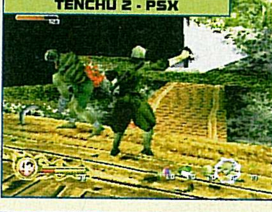
STREET LETHAL - PS2



X-MEN - PSX GB



TENCHU 2 - PSX



TENCHU 2 - PSX



VIRGIN

Es una pena que no hayamos podido obtener material de Run Like Hell, un *survival horror* de la factoría de **Dave Perry**, INTERPLAY, que transcurre en una gigantesca nave espacial. Sangre, miedo y monstruos de otros mundos nos esperan en esta aventura para ***PlayStation 2***. En estos momentos INTERPLAY también está desarrollando un simulador automovilístico para esta consola. El nombre todavía no está confirmado, pero tuvimos la oportunidad de probar una *beta* bajo el nombre de Lotus. A pesar de su temprano estado de desarrollo, se podían apreciar ya espectaculares efectos de luces y unos gráficos de ensueño. Por otro lado, VIRGIN presentó dos juegos para los 128 *bits* de SONY. El primero, conocido como Dreamland, es un juego de combate estratégico en el cual deberemos liberar a la Tierra de una invasión extraterrestre. El segundo, Force of One, nos introduce en un mundo donde los mitos y la tecnología se dan la mano para conformar una apasionante aventura de acción.







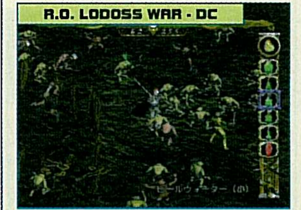
MAGICAL DROP - DC



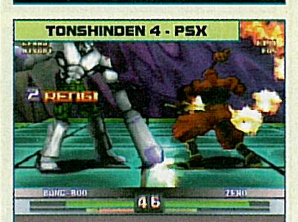
MAGICAL DROP - DC



LOTUS - PS2



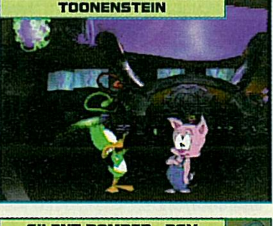
R.O. LODOSS WAR - DC



TOSHINDEN 4 - PSX



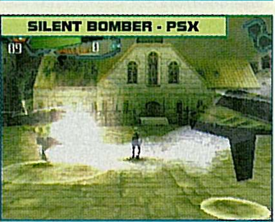
TOSHINDEN 4 - PSX



TOONENSTEIN



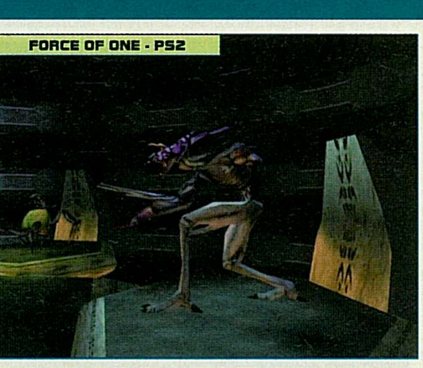
TOONENSTEIN



SILENT BOMBER - PSX



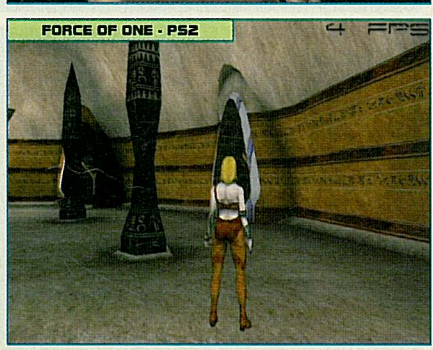
SILENT BOMBER - PSX



FORCE OF ONE - PS2



FORCE OF ONE - PS2



FORCE OF ONE - PS2

▲ *ORIGINAL. Force of One es una aventura de acción con un entorno que parece sacado del mundo de Neuromante y una historia parecida a The Matrix.*



DREAMLAND - PS2



DREAMLAND - PS2



DREAMLAND - PS2



ACCLAIM

Como en todas las compañías, estábamos ansiosos por ver títulos de nueva generación. Y ACCLAIM ya nos tenía reservadas algunas sorpresas, como FERRARI 360 CHALLENGE, un juego de coches para ***PLAYSTATION 2*** que todavía se encuentra en desarrollo. En él cuenta, tal y como su nombre indica, con la licencia del último vehículo diseñado en **Maranello** por la famosa compañía de coches italiana. Se trata de un modelo creado para competir y ACCLAIM quiere trasladarlo al título para los 128 *bits* de SONY a toda costa. Otro de los productos que más nos llamaron la atención es TUROK 3 para ***NINTENDO 64***. La tercera parte de esta saga nos ofrece un mundo gigantesco, una historia que iremos descubriendo durante el juego gracias a numerosas secuencias, música orquestal y voces digitalizadas. Y, por supuesto, el mejor entorno gráfico de toda la serie TUROK. El resto del catálogo de ACCLAIM se centraba en sus títulos deportivos y un curioso juego de bicicletas, DAVE MIRRA BMX, con un *engine* y un estilo de juego muy similar a TONY HAWK, en el que tenemos que efectuar todo tipo de piruetas.

AUNQUE LA MAYORÍA DE LOS TÍTULOS SE CENTRABAN EN PLAYSTATION Y DREAMCAST, ACCLAIM HA COMENZADO A MOSTRAR ALGUNOS DE SUS PROYECTOS PARA PS2, COMO FERRARI 360 CHALLENGE

ELECTRONIC ENTERTA

TUROK 3 - N64



TUROK 3



TUROK 3



FERRARI 360 - PS2



FERRARI 360

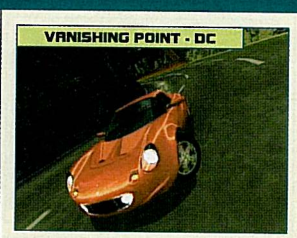


FERRARI 360



▲ *COCHES DE LUJO. Esta va a ser una de las primeras apuestas de ACCLAIM para PLAYSTATION 2, un juego con el último modelo diseñado por Ferrari.*

VANISHING POINT - DC



FUR FIGHTERS - DC



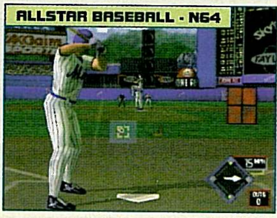
JEREMY MCGRATH - PSX



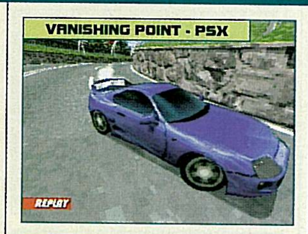
BUST A MOVE 4 - DC



ALLSTAR BASEBALL - N64



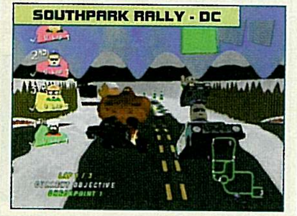
VANISHING POINT - PSX



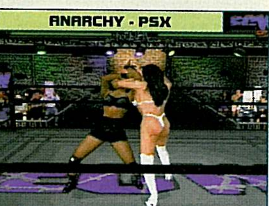
DAVE MIRRA BMX - PSX



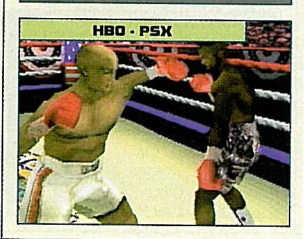
SOUTHPARK RALLY - DC



ANARCHY - PSX



HBO - PSX





MICROSOFT

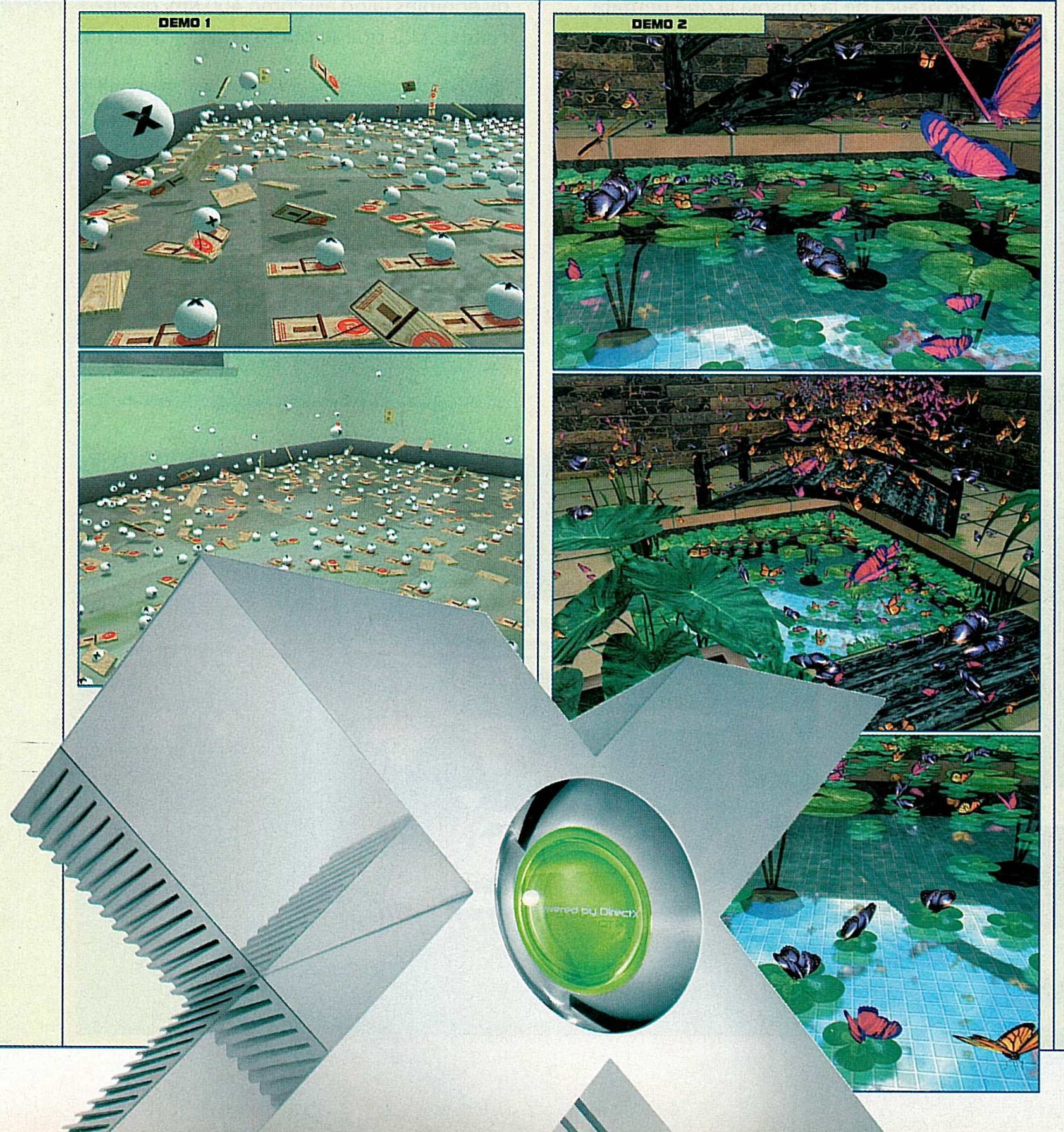
Todo el mundo esperaba encontrar los primeros títulos para ***X-Box***, o al menos ver la máquina en **Los Angeles**. Sin embargo, MICROSOFT enseñó algunos vídeos con nuevas *demos* y, lo que es mejor, mostró la famosa demostración del robot y la chica moviéndose en tiempo real. Con las especificaciones técnicas que ha facilitado MICROSOFT podemos asegurar que NINTENDO, SONY y SEGA se encuentran ante un serio competidor. Para empezar, nos encontramos con un *Intel Pentium III* en el corazón de la consola. El procesador gráfico 3D de nVIDIA es capaz de reproducir 300 millones de partículas por segundo y 150 millones de polígonos iluminados y tratados. La consola también contará con un disco duro de 8 GB, 64 MB de RAM y conexión a **Internet**. Microsoft ha querido añadir además una unidad de DVD 4X, que también servirá como reproductor de películas, y un procesador de Audio 3D para que la experiencia resulte completa. Siguiendo la línea de SONY y SEGA, ***X-Box*** incorpora puertos para que se puedan conectar cuatro jugadores, así como una salida de red Ethernet, con la que la experiencia multijugador será completa.

MICROSOFT QUIERE ENTRAR CON BUEN PIE EN EL COMPETITIVO MERCADO DE LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN. EN EL E3 MOSTRÓ LAS CAPACIDADES DE SU X-BOX, QUE LANZARÁ EL AÑO QUE VIENE



DEMO 1

DEMO 2



DEMO 3

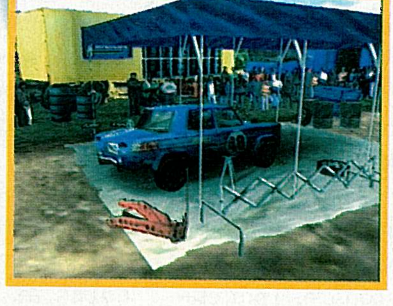




V-RALLY 2: E

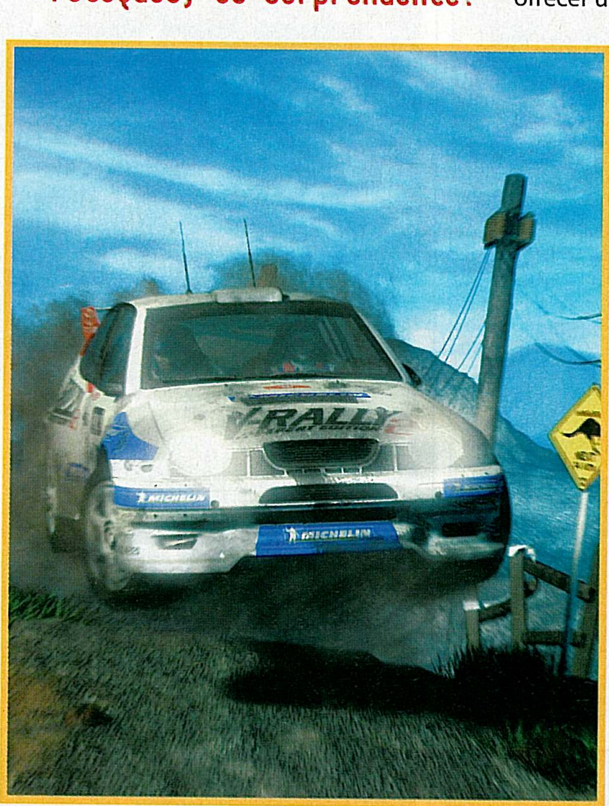
el grupo de programación francés EDEN STUDIOS, responsable de los estupendos V-RALLY para PLAYSTATION, ultima la que es su más reciente obra, aunque esta vez lo hace para un soporte tan diferente como DREAMCAST. Aquellos usuarios que echaron en falta las dosis de simulación en SEGA RALLY 2, tendrán ahora la oportunidad de vivirlas con un simulador que, a falta de los últimos retoques, es sorprendente.

Teniendo en cuenta las increíbles mejoras que ha sufrido **V-Rally 2: Expert Edition**, desde la anterior *beta* que tuvimos en nuestras manos, es fácil imaginar que los pequeños fallos que aún se encuentran en esta penúltima versión se verán fácilmente solventados (estos se centran principalmente en la colisión entre vehículos). **V-Rally 2: EE** cuenta con todas las características para convertirse en todo un clásico, pues no en vano mostrará la simulación más real que se ha realizado hasta ahora. En realidad, como suele ocurrir en estos casos, será la capacidad gráfica de la consola la que permita ofrecer una visión mucho más realista de un



espectáculo sin igual como el mundial de Rallies. El elevado número de puntos de vista, añadido a la inevitable presencia de la repetición hiper-realista de la carrera, supondrá el mejor aval de un juego que, como en versiones anteriores, no descuidará en ningún momento la fiel aplicación de la física de los vehículos. Se acabó aquello de salir de rositas cuando se invade un pequeño vadén a velocidades superiores a los 250 Km/h. Los 27 vehículos disponibles (entre coches del Mundial de Rallies, *Kit Cars* de 1,6 y 2 litros, y coches de *bonus*) se sumarán a los más de 80 tramos disponibles (algo así como 400 Km. de circuitos), a los que se podrá acceder desde los

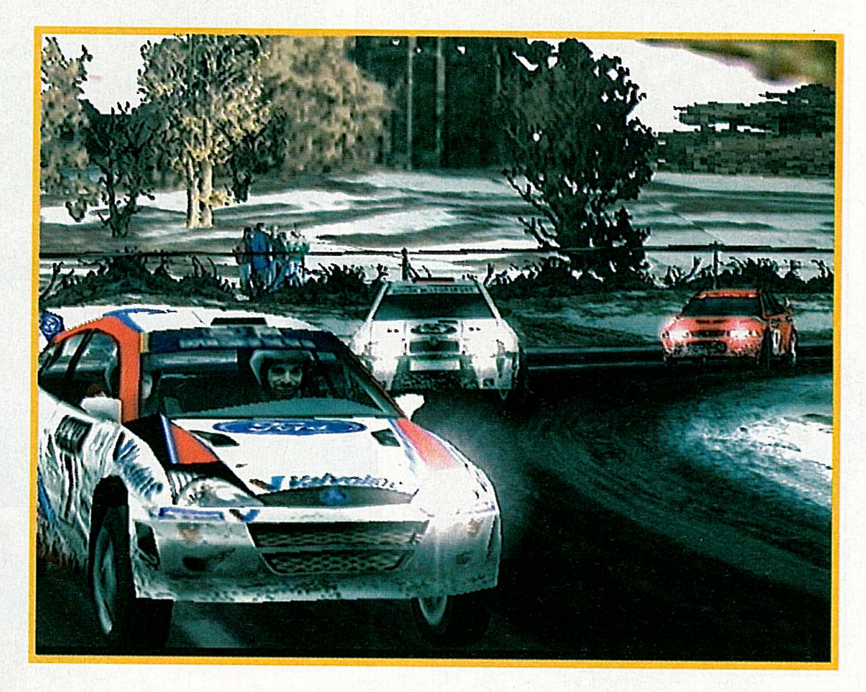






La vista virtual interna permite obtener imágenes como la que aparece sobre estas líneas. Más real imposible.

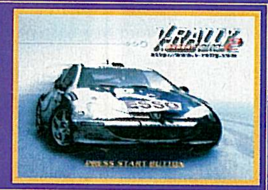




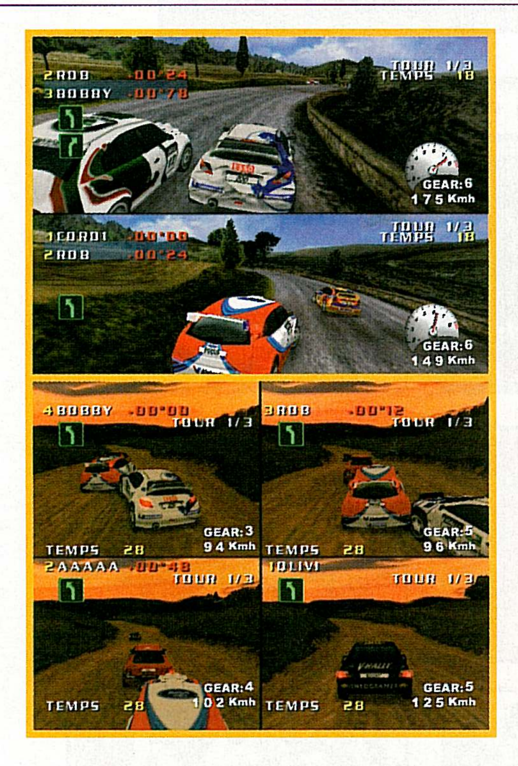


ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● CONDUCCION
- COMPAÑIA ● INFOGRAMES
- PROGRAMADOR ● EDEN STUDIOS
- PAIS ● FRANCIA



XPERT EDITION

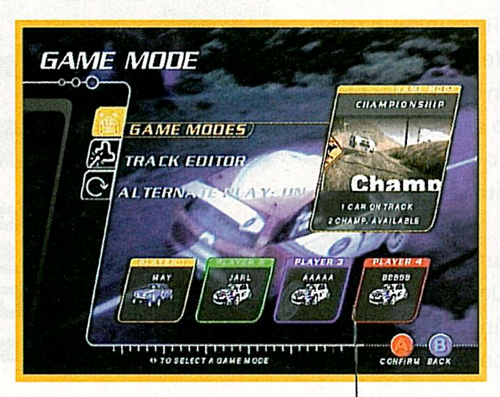


Editor de tramos

Ya se encontraba en V-Rally 2 para *PlayStation*, pero no por eso deja de tener la importancia que merece. **V-Rally 2: Expert Edition** cuenta con un excelente editor de tramos que permite crear circuitos a la medida del jugador, pudiendo modificar prácticamente cualquier característica del mismo, desde el trazado a la climatología, sin olvidar el entorno que lo rodeará.











cuatro modos de juego disponibles, *Time Trial*, *Arcade*, *V-Rally Trophy* y *Championship*. Lo mejor de todo es que los cuatro modos de juego podrán ser jugados tanto en el modo de un único jugador como en el modo de cuatro jugadores, con la pantalla dividida en cuatro vistas (y sin pérdida aparente de calidad en la escena). **V-Rally 2: Expert Edition** suena a clásico de la conducción. Sólo queda por ver qué ocurrirá con los pequeños fallos que aún presenta. **J. C. MAYERICK**



*El Ford Focus es sólo uno de los veintisiete vehículos que se podrán conseguir a lo largo del juego. Algunos clásicos como el R8 Gordini también estarán en **V-Rally 2**.*



SUPER NUEVO

BISHI BASHI SPECIAL

Adicción y risas garantizadas

KONAMI

Konami

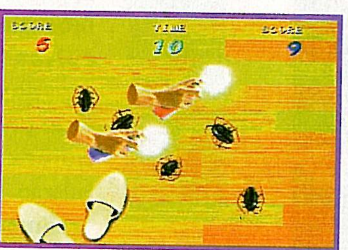
CD ROM

JAPON






Como recordaréis, hace un par de meses os hablamos de la saga **Bishi Bashi Special**, la particular aportación de KONAMI al universo de las recopilaciones de Minijuegos, tipo Puzzle&Action. Pues bien, contra todo pronóstico, parece que los usuarios europeos podremos disfrutar en breve no de una, sino de las dos entregas Bishi Bashi condensadas en un único CD. 94 pruebas de habilidad para dos jugadores (y algunas para tres, vía *Multitap*) con el humor como punto común, donde hay cabida para todo, desde parodias de recreativas de éxito , como Guitar Freaks y Dance! Dance! Revolution, hasta una variante del «Escondite Inglés» (con un campo de prisioneros como escenario), carreras de coches o el lanzamiento de tarta durante una boda. Determinados modos de juego permiten la participación de hasta siete usuarios o, por supuesto, un único jugador en dura pugna contra la *CPU*. Si disfrutaste en el pasado con los Puzzle & Action de SEGA o los Point Blank de NAMCO, no deberías perderte este Bishi Bashi Special, sin lugar a dudas uno de los lanzamientos más divertidos y estrambóticos de los últimos años. **NEMESIS**

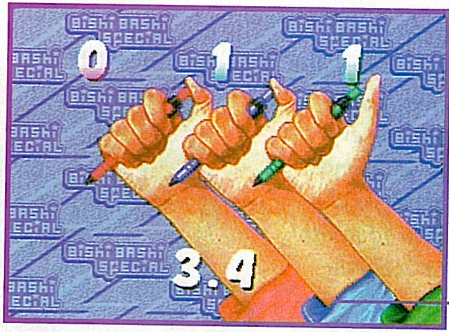






La edición europea de Bishi Bashi Special reúne en un único CD las 94 pruebas de los dos entregas japonesas



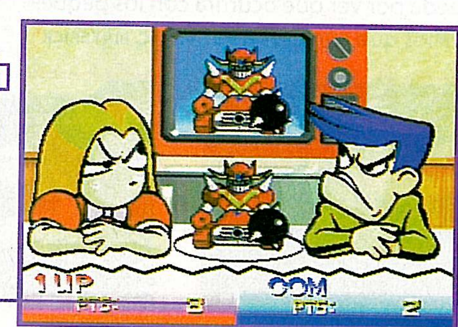
Bishi Bashi Special presenta dos versiones muy especiales de dos populares recreativas de KONAMI: Guitar Freaks y Dance! Dance! Revolution.



Algunas de las pruebas extraídas del primer Bishi Bashi japonés permiten la participación simultánea de hasta tres jugadores, mediante el uso del Multitap.



Escapar de un campo de prisioneros nunca fue tan cómico como en esta peculiar «Escondite Inglés». Procura no moverte ante los ojos del guardia o te dejará hecho un colador.



Los dos joystick del Dual Shock cobran especial importancia en algunas pruebas como ésta, en la que deberás asentir y negar con el mando antes de que lo haga tu rival.


EL STREET FIGHTER MÁS SOFISTICADO
PARA TU PLAYSTATION
Street Fighter EX2 Plus es el último gran juego de lucha para PlayStation, exprimiendo al máximo todo el potencial de la consola para ofrecer espectaculares combates en 3D con los personajes más carismáticos.
MÁS. Más personajes, más acción, más polígonos, más efectos especiales, más opciones, más modos de juego, más jugabilidad, más juegos extra y más movimientos.
Seis nuevos personajes entre un total de 24 disponibles, más 4 personajes ocultos.
Nuevo MODO DIRECTOR mediante el cual se pueden grabar combates para luego editarlos fotograma a fotograma y jugar con las cámaras, el zoom, y los efectos especiales.
Nuevos movimientos especiales, combos y super combos.
EX2
STREET FIGHTER
PLUS
PlayStation
CAPCOM
Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es
Virgin INTERACTIVE
© 2000 CAPCOM CO., LTD. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. CAPCOM, el LOGOTIPO de CAPCOM y STREET FIGHTER son marcas registradas de CAPCOM CO., LTD.
STREET FIGHTER EX2 PLUS es una marca registrada de CAPCOM CO., LTD. PlayStation y los logotipos de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

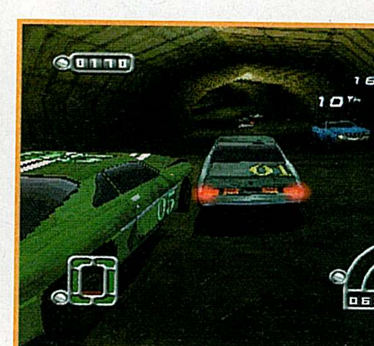
DESTRUCT

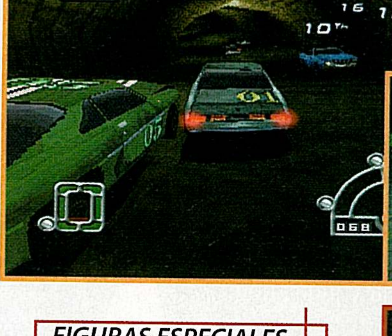
SONY C.E.
Psygnosis
CD ROM Reino Unido

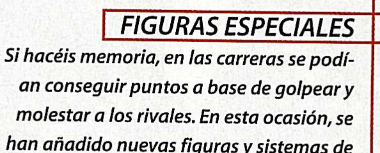
El desguace de coches vuelve

Cuando muy pocos podían apostar ya por una nueva entrega de la saga DESTRUCTION DERBY en *PLAYSTATION*, PSYGNOSIS vuelve a sorprendernos con otra demoledora versión que resume y explota al máximo el espíritu y la jugabilidad de este gran clásico de la conducción. **DESTRUCTION DERBY RAW**, que así se llama esta entrega, posee una puesta en escena poderosa y contundente pero bastante alejada de la estética exhibida en las dos partes anteriores. Los coches, por ejemplo, son una mezcla de los del primer DESTRUCTION DERBY (aunque sin la belleza y colorido de aquellos) y de los de la segunda entrega, pero sin la perfección ni los espectaculares daños en las carrocerías. Por decirlo de alguna manera, son bastante más toscos y mucho menos brillantes. Lo que sí han logrado es un realismo mayor en la dinámica de movimientos de los vehículos, y el resultado es tan convincente que no sería exagerado compararlos con los del mismísimo DRIVER. En cuanto a los escenarios, todos los recorridos son completamente nuevos, con unos diseños realmente particulares y unos trazados especialmente pensados para ponernos en apuros en cada cruce. Golpes y acción no nos van a faltar en ningún momento. A los tres









FIGURAS ESPECIALES

Si hacéis memoria, en las carreras se podían conseguir puntos a base de golpear y molestar a los rivales. En esta ocasión, se han añadido nuevas figuras y sistemas de puntuaciones en las que los combos han cobrado mucha importancia. Todo lo que les pase tras golpearles tú, te beneficiará.

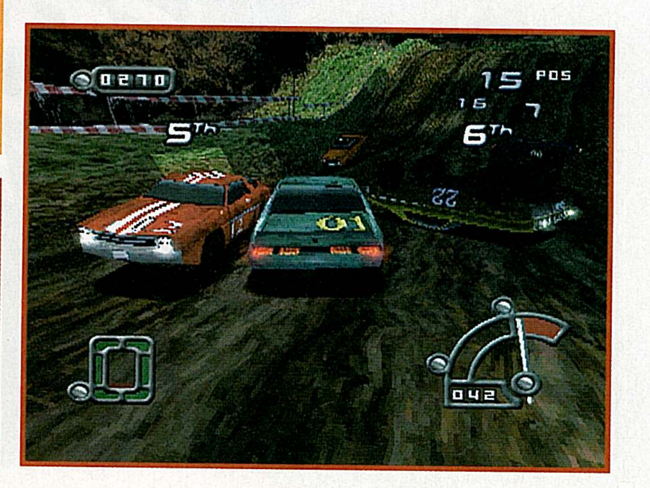


Como ya os hemos contado, los coches son un poco más feos y toscos que en la entrega anterior de la saga. Lo que aquí sí está a la altura son sus logradísimos efectos de daños en las carrocerías.





En el modo destrucción total volveremos a ser el objeto de deseo del resto de salvajes pilotos. Aunque la suerte tiene, como casi siempre, un papel estelar, nuestra picardía y nuestras dotes al volante pueden salvarnos el cuello.



ION DERBY RAW



grandes modos tradicionales, **Destruction Derby Raw** añade unas ingeniosas y divertidas variantes como, por ejemplo, la modalidad *Battle* en los tejados de los rascacielos, que añade al clásico «todos contra todos» la emoción y la incertidumbre de caer al vacío desde un montón de metros. Más opciones multijugador, subjuegos de todo tipo, secretos y extras para varios meses y un montón de sorpresas más nos harán disfrutar intensamente de este importantísimo título. En unas cuantas semanas podremos contar con una versión más completa y será el momento de analizar a fondo sus posibilidades. Por ahora, sólo podemos deciros que **Destruction Derby Raw** es muy, pero que muy prometedor. **DE LUCAR**



Sin Complejos



Dependiendo del modo elegido, no tendrá mucha importancia alcanzar la línea de meta. Hay alguno en que lo fundamental es chocar y acumular puntos a lo bruto.



En los niveles más avanzados nos encontraremos a auténticas tanquetas motorizadas a las que sólo se puede dañar en uno o dos puntos estratégicos.



Lo de sacar a los rivales de la azotea de un edificio requiere unas técnicas de ataque mucho más depuradas. Si fallas en el impacto, prepárate a volar.





En la arena del circo lo más conveniente es moverse sin parar e intentar golpear a los despistados. Los choques frontales, ni en pintura.



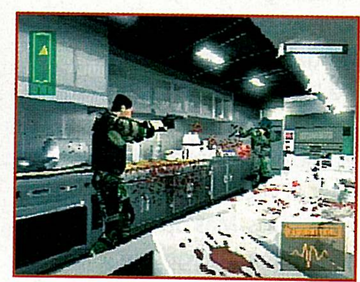
Entre los saltos, los cruces y los estrechamientos de la carretera, no encontraréis ni un segundo de paz.

CHASE THE EXPRESS

Un expreso bien cargadito

S.C.E.
SUGAR & ROCKETS
2CD ROM
Japón



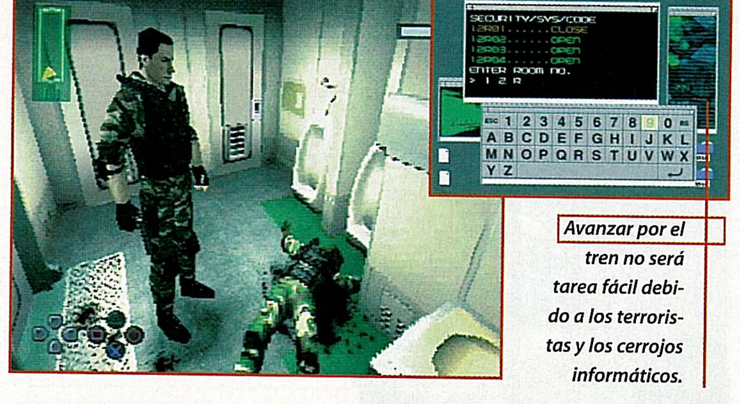




Unos terroristas han secuestrado un tren expreso de la OTAN y retienen en su interior al embajador francés bajo la amenaza de hacer estallar una cabeza nuclear. Sólo el único superviviente del equipo de rescate puede poner fin a los planes de los terroristas, mientras el tren atraviesa a toda velocidad 12 naciones europeas. Aunque muchos habían visto en este **Chase The Express** un nuevo Metal Gear Solid, su mecánica se acerca más a un Resident Evil sobre raíles, con puzzles que resolver, objetos que utilizar y multitud de enemigos que surgen de los sitios más inverosímiles. La versión europea incorpora ya unas cuantas mejoras en la jugabilidad respecto al original japonés, aunque todavía quedan un par de aspectos a solucionar, como la imposibilidad de utilizar los *joysticks* analógicos del *Dual Shock*. Eso sí, **Chase The Express** es muy divertido, la acción es bastante intensa y sus respetables dosis de violencia (los malos sangran como marranos) no disgustarán a los usuarios más adultos, a los que va dirigido principalmente este juego. Ya nos han confirmado que **Chase The Express** llegará al mercado español con los textos y voces en castellano, más o menos hacia el mes de Septiembre. En **Estados Unidos** este mismo juego acaba de ponerse a la venta, bajo el sello ACTIVISION pero con el nombre de Covert Ops: Nuclear Dawn. Sea cual sea el título con el que se comercialice en el viejo continente, lo único que sabemos con absoluta seguridad es que **CTE** posee todos los elementos para ser un éxito. **NEMESIS**

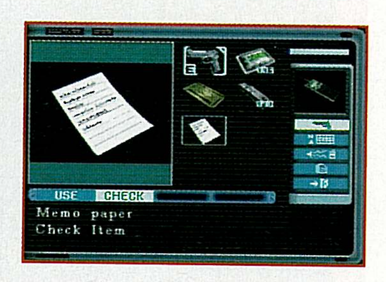


CTE se desarrolla en el interior de un tren de la OTAN en manos de terroristas



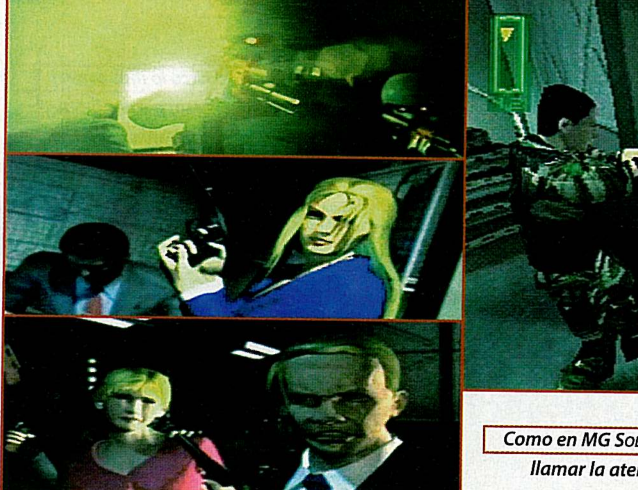
Avanzar por el tren no será tarea fácil debido a los terroristas y los cerrojos informáticos.

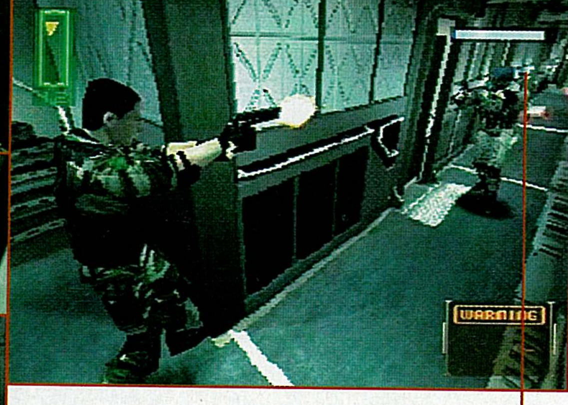






En Chase The Express los terroristas surgen a tus espaldas en el momento más inesperado, obligándote a hacer un certero uso de las hasta diez diferentes armas que puede llegar a manejar el protagonista.

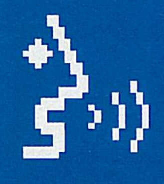




Como en MG Solid, la clave para el éxito consiste en no llamar la atención del enemigo hasta tenerle a tiro.


www.pcc.philips.com





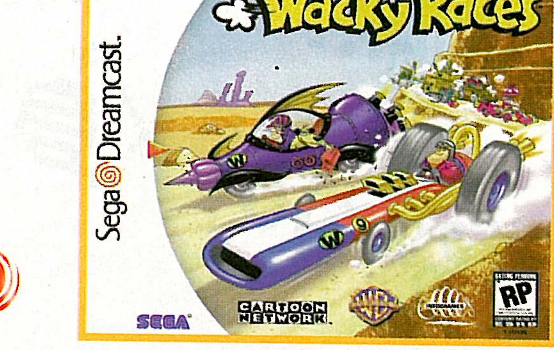



PHILIPS

WACKY RACES

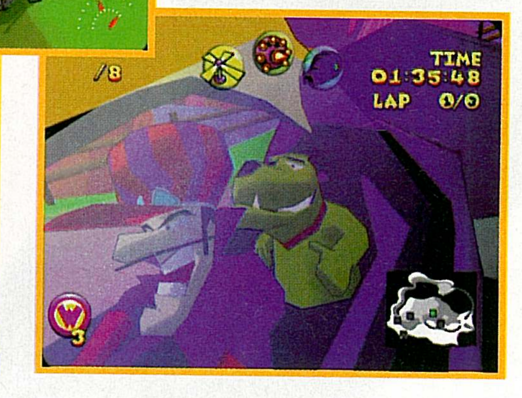
Los inolvidables autos locos de HANNA-BARBERA van a cobrar vida en DREAMCAST gracias al impresionante trabajo de INFOGRAMES SHEFFIELD. WACKY RACES es un arcade de conducción diferente y muy, muy divertido.





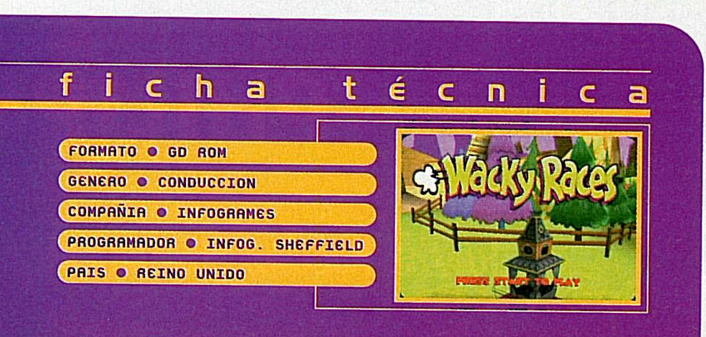


Héroes televisivos de toda una generación, el universo animado de Penélope Glamour y sus rivales llegará en breve a ***DREAMCAST*** de la mano de INFOGRAMES, concretamente de su división en **Sheffield**, entre cuyas filas se encuentran ilustres componentes de la extinta GREMLIN INT. (el programador jefe fue responsable, entre otros, del MONTY MOLE de ***C64***). Lo primero que sorprende del juego son sus espectaculares gráficos que, al igual que FEAR EFFECT o el inminente JET SET RADIO, ofrece el *look* de un dibujo animado en un entorno 3D. Pero **WACKY RACERS** es mucho más que un bonito juego de carreras. INFOGRAMES ofrece toda la comicidad y encanto de la serie de TV, empezando por el locutor de la carrera y acabando por los múltiples *gadgets* que incorpora cada vehículo. Los fans de la serie disfrutarán como enanos con las recreaciones tridimensionales de Pierre Nodoyuna y Patán, los hermanos McCanan o el oso miedoso y su alambique veloz. Aunque lo que tenemos en las manos es todavía una *beta*, **WACKY RACERS** promete convertirse en uno de los mejores *arcades* de conducción para ***DC***. No de los más reales, pero sí de los divertidos. ➜ **NEMESIS**





Los fans de la serie de televisión podrán ver en acción y en glorioso 3D a los hermanos McCanan, Pedro Bello, Penélope Glamour o al profesor Locovich.



ficha técnica

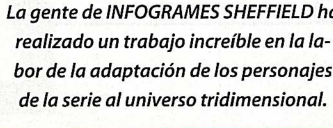
- FORMATO • GD ROM
- GENERO • CONDUCCION
- COMPAÑIA • INFOGRAMES
- PROGRAMADOR • INFOG. SHEFFIELD
- PAIS • REINO UNIDO



Otros Sistemas

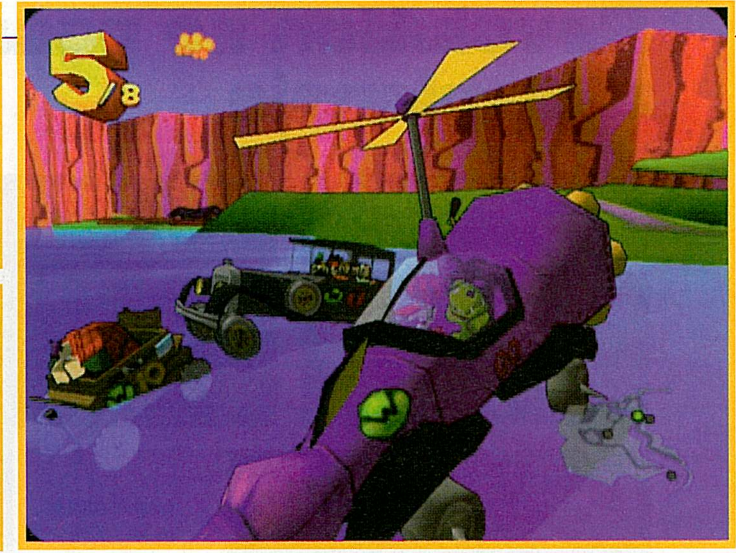
Lógicamente, la entrega *DC* es la más llamativa debido a sus gráficos, pero INFOGRAMES tambien nos ofrecerá en breve la adaptación de WACKY RACERS a otros dos sistemas, *GB* y *PSX*. Si de espectacular puede bautizarse la versión *DREAMCAST*, la entrega para *GAME BOY* es sencillamente el juego de coches más bonito aparecido en los más de diez años de existencia de la portátil. No podemos decir lo mismo del WR de *PSX*, obra de APPALOOSA, que parece tan pobre que dudamos que salga a la venta.





La gente de INFOGRAMES SHEFFIELD ha realizado un trabajo increíble en la labor de la adaptación de los personajes de la serie al universo tridimensional.









AUTOS LOCOS *La beta que nos ha suministrado INFOGRAMES, aunque nos ha dejado impresionados por sus gráficos, todavía dista mucho del resultado final. Sólo deja participar en unas pocos circuitos y aún no incorpora algunos vehículos, como el del profesor Locovich o el Stuka Racuda.*









Game Boy Color



Las pantallas de WACKY RACES para *GBC* os darán una idea aproximada de porqué está llamado a ser el mejor juego de coches para esta portátil.





PlayStation





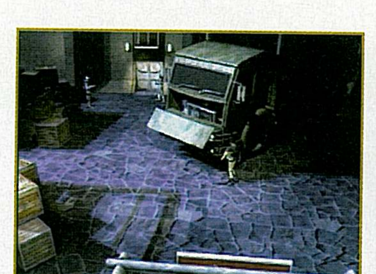


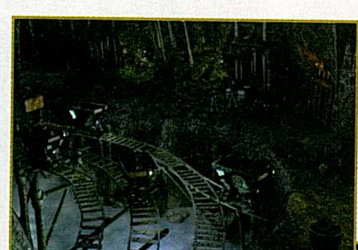
Aunque han hecho un gran trabajo con el Ecco de *DC*, está claro que APPALOOSA ha vuelto a meter la gamba con el WACKY RACERS de *PSX*. Ya puede ser bueno en movimiento, porque por estas pantallas parece mediocre.

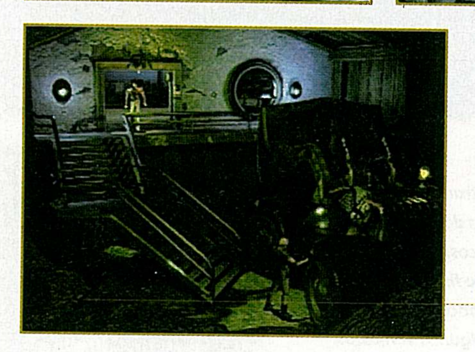
A SANGRE

Revolution se pasa al espionaje

SONY C.E.
REVOLUTION
2 CD ROM
REINO UNIDO

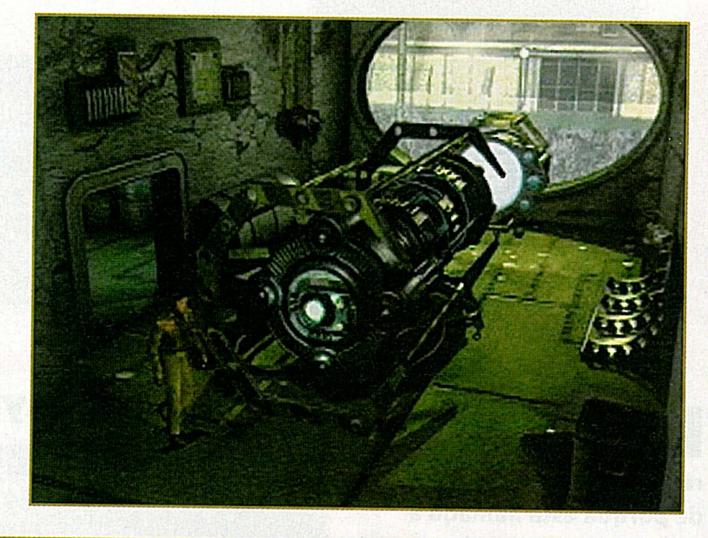


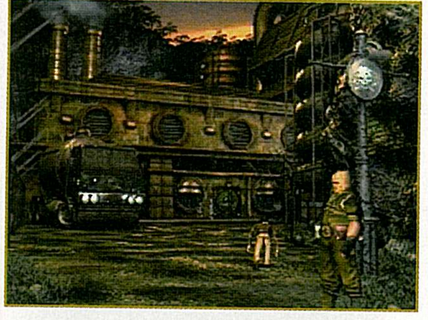


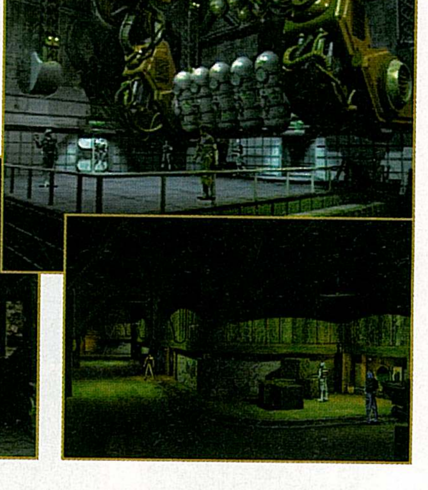


La gran calidad de los escenarios se debe en gran parte a los magníficos efectos de luces creados por REVOLUTION.

Los padres de la mejor serie de aventuras para ***PlayStation***, Broken Sword, han dejado a un lado el mito de los templarios y se adentran en el mundo del espionaje internacional. Como protagonista han elegido a un agente especial inglés, John Cord, que deberá introducirse en un complejo minero de Volgia, una exrepública de la **Unión Soviética**. A pesar de ser una misión de rutina, John Cord se verá envuelto en una compleja trama de traiciones con un extraordinario guión. Toda la historia se irá desarrollando a través de *flashbacks*. Es decir, el protagonista irá recordando diversos episodios que le han conducido hasta su situación actual, en los que nosotros nos introduciremos encarnando a John Cord hasta llegar al inesperado final. Por explicar de alguna manera la filosofía del juego, diremos que en **A Sangre Fría** se combinan los elementos clásicos de aventura (que REVOLUTION utilizó con maestría en Broken Sword I y II) con ligeros toques de acción muy al estilo de Syphon Filter y Metal Gear Solid. Pero hay que recalcar que en los momentos de acción priman las técnicas de camuflaje sobre los disparos, que deberán ser utilizados en ocasiones muy contadas. REVOLUTION ha recreado un espectacular entorno para dar vida a cada uno de los escenarios que comprende el juego. Y ha hecho especial hincapié en los efectos de luces, donde hay que reconocer que los creadores se lo han currado a tope. Simplemente, porque nos halla-



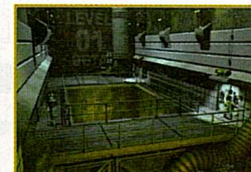
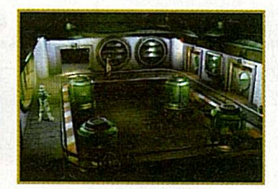




Revolution traslada la magia templaria de Broken al mundo del espionaje internacional con una excelente aventura

FRIA



mos ante los escenarios 2D más vivos que jamás hayamos visto en **PlayStation**. Comprobar como el haz de una lámpara irrumpe en una sala, sólo cuando hemos volado la puerta, mezclándose con las otras fuentes de luz del lugar, nos da un idea de lo que ha hecho REVOLUTION. Otro de los aspectos destacables es la banda sonora, ya que cada escena cuenta con su propia composición. Sin duda, **A Sangre Fría** es una de las apuestas fuertes de SONY para este verano y, además, estará traducido y doblado al castellano. **R. DREAMER**

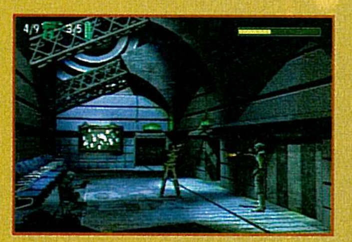


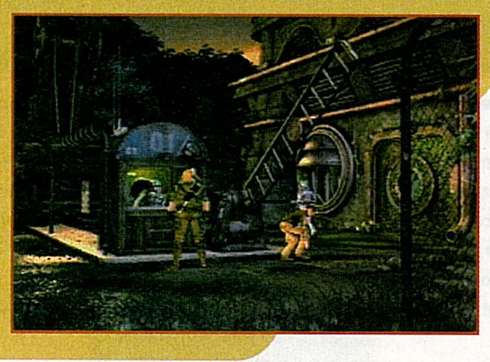
La aventura está plagada de secuencias de vídeo que se mostrarán al resolver algún enigma o para enlazar argumentalmente la historia. Una buena forma para aclararnos ciertas lagunas en la memoria del «prota».




Con nervios de acero

Para triunfar en el difícil mundo del espionaje tendrás que hacer honor al nombre del juego y ejecutar tus acciones con sangre fría. Sobre todo a la hora de camuflarte, pasar a centímetros de algún centinela, noquearle y después registrar sus bolsillos. Tampoco olvides inspeccionar concienzudamente cada sala.





Tras acabar con tus enemigos regístralos a fondo. Podrás recoger munición y otros objetos de suma utilidad para utilizar durante tu aventura. Las conversaciones también son muy importantes.

SPIRIT OF SP

En este loco mundo del videojuego se pueden dar paradojas tan curiosas como que una compañía tenga que volver la vista al pasado para poder innovar en un género. Mientras los demás apuestan por la más rabiosa actualidad, ACCLAIM ha puesto sus miras en los apasionantes comienzos de la fórmula 1 a principios del siglo pasado.

Este es el caso de este **SPIRIT OF SPEED 1937** para ***DREAMCAST***, un programa originario de ***PC*** e inspirado en las arriesgadas correrías de aquellos locos cacharros que escribieron las primeras páginas de la **Fórmula 1**. Para los que ya conozcan la entrega de ordenador, **SPIRIT OF SPEED 1937** es una conversión directa y presenta las mismas calidades y modalidades de juego y competiciones. Para los que aún no han tenido la suerte de probarlo, os diremos que se trata de un potente y divertidísimo juego de coches con una impresionante puesta en escena y una extraordinaria calidad técnica. El enorme encanto y belleza de aquellos vehículos, la perfecta recreación del entorno (respetando el estilo y elementos de la época) y el perfecto aprovechamiento de buena parte del potencial de ***DREAMCAST***, hacen de **SPIRIT OF SPEED 1937** un juego lleno de magia y encanto. Pistas repletas de baches e irregularidades, vehículos que volaban pero que luego no había quien los pudiera parar, motores que llegaban a ocupar tres cuartas partes de los coches, direcciones no asistidas y otros pequeños contratiempos fáciles de imaginar, hacían de cada carrera una pequeña odisea al volante. Que no se asuste nadie que el juego no va a ser exactamente así. Aunque se ha intentado reflejar con el máximo realismo estas circunstancias, también es evidente que los programadores se han dado cuenta que muchas de esas particularidades podrían suponer un tormento a la hora de jugar. Digamos que **SPIRIT OF SPEED 1937** es un híbrido inteligente en el que tendremos las sensaciones de pilotar aquellas máquinas y, al mismo tiempo, toda la



Aunque todos los escenarios tienen un enorme encanto, los que discurren dentro de las ciudades son, sin lugar a dudas, los más espectaculares y llamativos del juego.

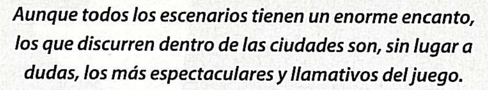


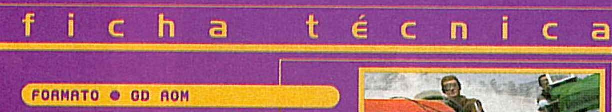
En los famosos arcos del antiguo circuito de Monza, más de un piloto se despidió del mundo de las carreras... y hasta del de los vivos.



*En **SPIRIT OF SPEED 1937** no se pueden cometer demasiados errores en la conducción. Salirse un poco de la pista puede ser nuestra ruina.*

f i c h a   t é c n i c a





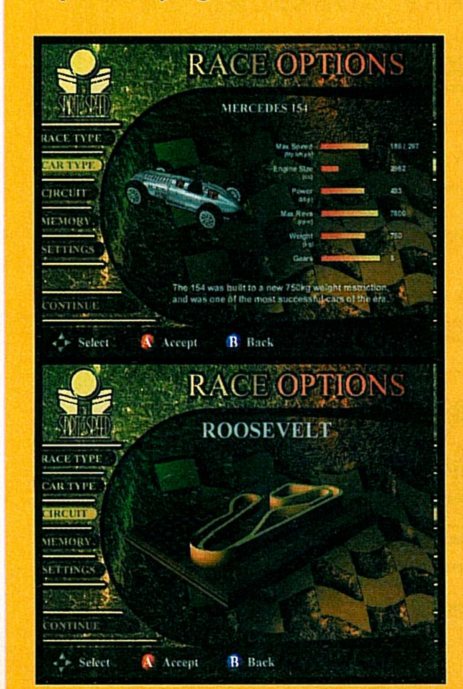
- FORMATO • GD ROM
- GENERO • CONDUCCION
- COMPAÑIA • ACCLAIM
- PROGRAMADOR • BROADSWORDS
- PAIS • ESTADOS UNIDOS





Días de Gloria

SPIRIT OF SPEED 1937 presenta una oferta en modos y opciones muy similar a la que tradicionalmente encontráis en cualquier juego de coches para *DREAMCAST*. Sin ser tan prolífico ni generoso como en algunos títulos de *PLAYSTATION*, sí cuenta con un gran modo carrera en el que deberemos probar, temporada a temporada, nuestra valía recorriendo todas las categorías. Lo que aún no ha sido confirmado es si este título contará con alguna opción de juego en red.



emoción de un *arcade* de coches. Tomar el mando de un Mercedes-Benz M218, un Maserati 26 o un Bugatti 35B y lanzarse a toda velocidad por las pistas de circuitos tan emblemáticos como Monza, Nürburgring o el Roosevelt Raceway, es una experiencia tan increíble y fascinante que muchos os preguntaréis porqué no se les habrá ocurrido mucho antes. Si todo va bien y se cumplen los plazos de la compañía ACCLAIM, dentro de un par de meses podréis comprobrar vosotros mismos el tremendo carisma y toda la jugabilidad de este singular **SPIRIT OF SPEED** para *DREAMCAST*. ➾ DE LUCAR



PERSPECTIVAS

Aunque hay seis perspectivas de juego distintas, la de la imagen, en la que se puede apreciar el cuadro del coche, es la mejor de todas.



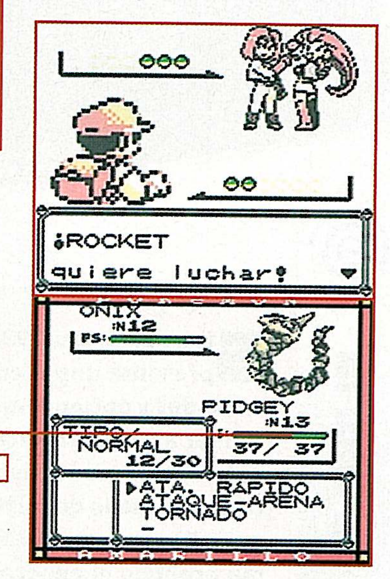
SUPER NUEVO

POKÉMON Ed. AMARILLA

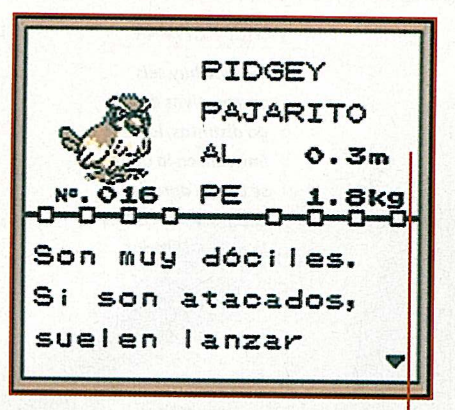
Como el telediario de la madrugada

Nintendo
Game Freak
8 Megas
JAPÓN

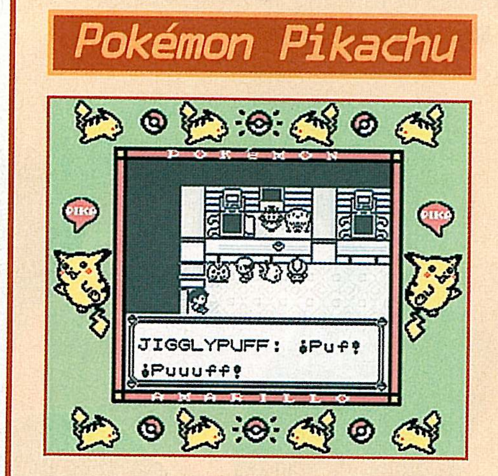
Si alguna vez habéis tenido la oportunidad de quedaros hasta altas horas de la madrugada para ver la última edición del telediario, habréis comprobado que ésta no hace más que repetir los reportajes e informaciones que se han difundido durante el resto de ediciones, salvo escasas novedades de última hora. Con la **Edición amarilla** de **Pokémon** ocurre algo semejante. El juego en sí es idéntico a las ediciones Roja y Azul, aunque con pequeñísimas novedades de última hora que en anteriores versiones no pudieron ser corregidas. Así, ahora el juego se asemeja mucho más a la serie de televisión (Brock tiene la apariencia del dibujo animado), al tiempo que se le ha dotado de algo de color a sus gráficos (¡se ha pasado de 4 a 12 colores!). Otros cambios obedecen a la nueva localización de los diferentes Pokémon, la presencia del *Team Rocket* con Jessy, James y compañía, así como cuatro modos de juego nuevos a los que se puede acceder desde el «Club del Cable»,. Estos son *Super Copa*, *Mini Copa*, *Poké Copa* y *Pika Copa*, nombres que resultarán familiares a los usuarios de ***Nintendo 64***. Y ya que hablamos de Pokémon Stadium, es obligado recordar que, como cabía esperar, **Pokémon Edición Amarilla** también podrá ser jugado desde el «emulador» incluido en dicho juego. **J. C. MAYERICK**

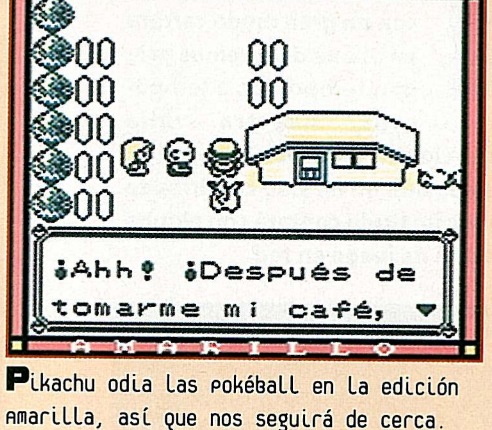


El número de Pokémon no se ha alterado, aunque ciertas especies de las demás ediciones sólo pueden ser conseguidas superando ciertos retos.



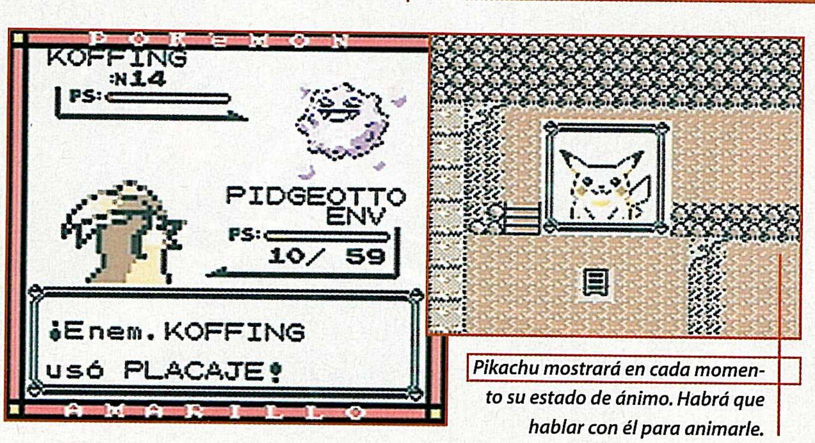
*Una de las novedades más interesantes es la posibilidad de imprimir (en **Game Boy printer**) la información acerca de los Pokémon contenida en el Pokédex.*





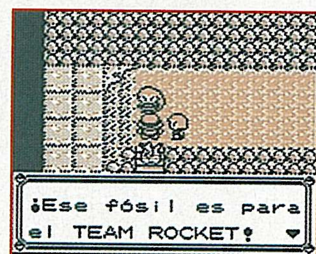
Pikachu odia las pokéball en la edición amarilla, así que nos seguirá de cerca.

Pokémon, en su edición amarilla, contará con interesantes novedades



Pikachu mostrará en cada momento su estado de ánimo. Habrá que hablar con él para animarle.



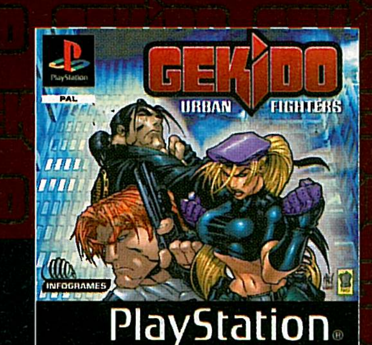


Game Boy Color • RPG

Ya no hay piedad en los suburbios
Lucha callejera entre bandas

Banda sonora oficial de Fat Boy Slim & Kid Rock!

¡Ya en tu barrio!



Ilustraciones del juego por Joe Maduera.

Características

- 17 palpitantes misiones.
- 5 tipos de combate beat'em-up distintos.
- Hasta 4 jugadores combatiendo simultáneamente.
- 9 personajes diferentes a elegir.
- Cientos de combos y movimientos.









WWW.GEKIDO.NET





SUPER NUEVO

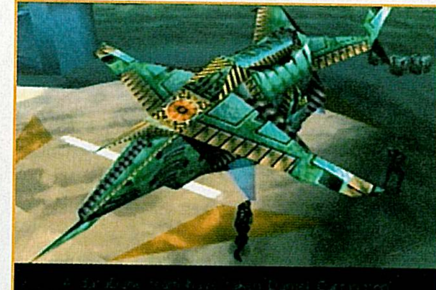
PERFECT DA

...y al séptimo día RARE descansó

NINTENDO
Rare
256 MEGAS
Reino Unido

Después de varios años de espera, aún más CDs de prensa, cientos de pantallas en **Internet** y demostraciones en vivo en las ferias de todo el mundo, podemos proclamar a los cuatro vientos que, en nuestras propias manos, obra un cartucho de **Perfect Dark** totalmente producido (en versión **USA**, eso sí) en cuyos títulos de crédito reza *«version 8.7 Final»*. No sabemos si la obra de El Escorial, de la que tantas veces nos acordamos en estos casos, costó tanto sacarla adelante como este **Perfect Dark**, pero el caso es que la aclamada nueva obra de los creadores de Golden Eye ya está entre nosotros, y lo que es mejor, con un aspecto que supera incluso nuestras más optimistas previsones (siempre dentro de las posibilidades de la máquina). A falta del úlimo retoque a que se verá sometido el juego, y que consistirá en la traducción y doblaje de textos y voces, podemos asegurar que los amantes de aquella joya de RARE, llamada Golden Eye, encontrarán en este estupendo juego una aventura que, en ocasiones, parece ser el mismo Golden Eye pero con la cara completamente lavada. De hecho, aquellas pequeñas dosis de estrategia, en las que el juga-

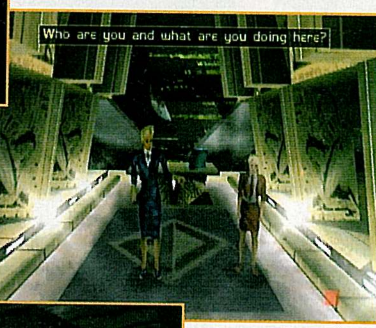


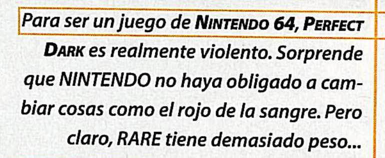




*Para ser un juego de **Nintendo 64, Perfect Dark** es realmente violento. Sorprende que NINTENDO no haya obligado a cambiar cosas como el rojo de la sangre. Pero claro, RARE tiene demasiado peso...*

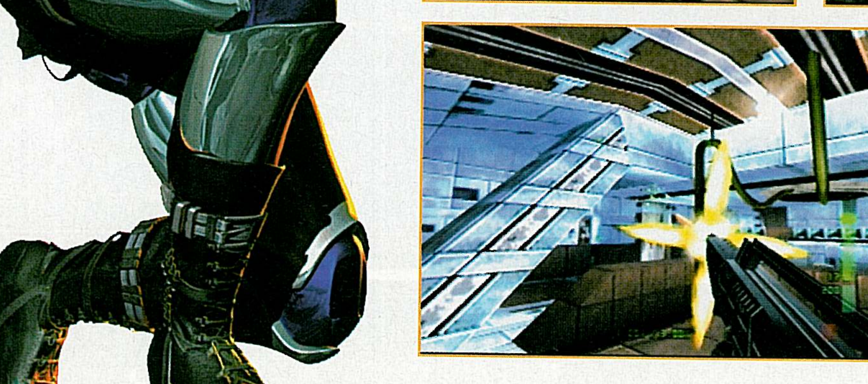






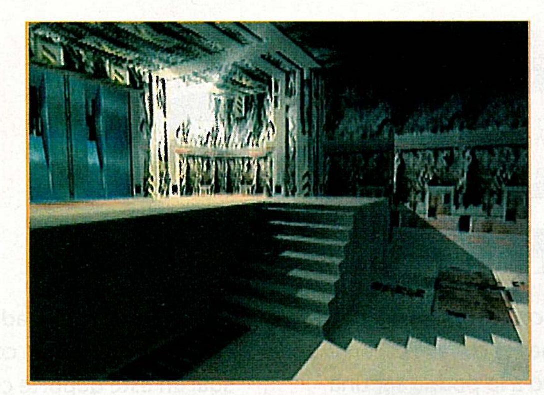


La luz dinámica es uno de los aspectos gráficos más sobresalientes. Aquí tenéis dos capturas con y sin iluminación.







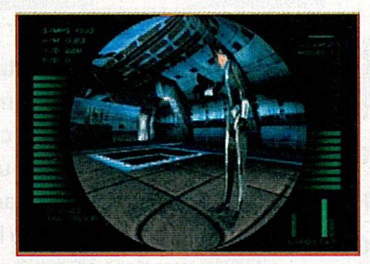


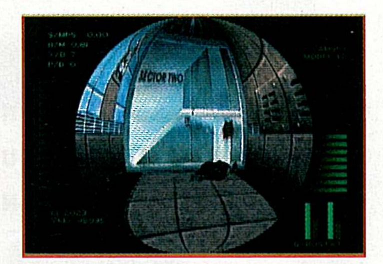


dor debía apostarse en un lugar seguro y acabar con sus enemigos previo uso de la mira telescópica, se mantienen en **Perfect Dark**. En todo caso, esta última genialidad de RARE combinará la «realidad» de los ambientes de Golden Eye con escenarios mucho más futuristas, en los que se propondrán misiones de todo tipo (algunas realmente sorprendentes), dando vida así a un excepcional guión que enganchará irremisiblemente. **Perfect Dark** podrá ser jugado sin las 4 MB del *Expansión Pak*, aunque los modos multijugador y las misiones (el cuerpo principal de la aventura) necesitarán de dicho periférico. El momento **Perfect Dark** está ya muy cerca... **J. C. MAYERICK**

La Cámara Espía

Es uno de los artilugios más curiosos de Perfect Dark, pero aún más lo es el increíble efecto de ojo de pez que Rare ha creado para su representación. Esta cámara, que es capaz de meterse por todo tipo de rincones, será de enorme utilidad.









Carrington Institute



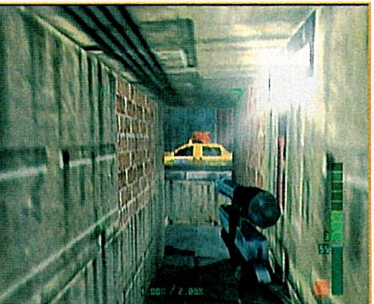


Perfect Dark, sin llegar al exceso, sí resulta algo complicado en su manejo. No hay problema. El Instituto Carrington está preparado con la más sofisticada tecnología enfocada al aprendizaje de los futuros agentes. En todo caso, no es necesario acercarse por el instituto para comenzar la aventura. Bastará con practicar un tanto en dichas instalaciones antes de que el jugador se atreva a afrontar las numerosas misiones de Perfect Dark.



*El efecto de visión nocturna con las gafas de iluminación por infrarrojos es, con diferencia, el más logrado de cuantos hemos visto en juego alguno, y no sólo en **N64**.*





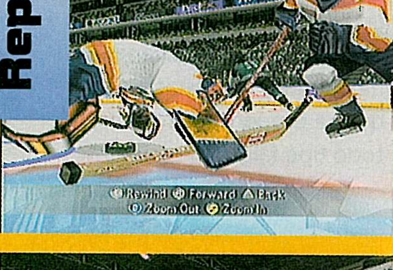
NHL 2K

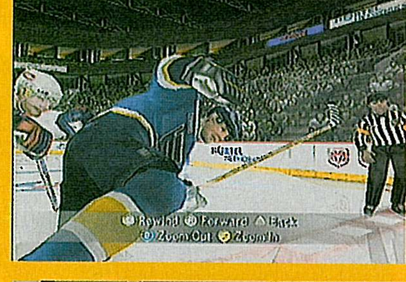
el hockey sobre hielo se abre paso en DREAMCAST con un programa que cuenta con la licencia de la NHL y con el respaldo de SEGA.

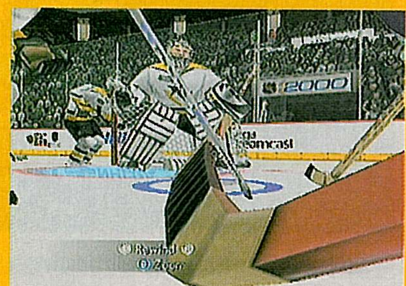
El hockey sobre hielo es una de las disciplinas deportivas que no suele tardar mucho en llegar hasta las consolas. Las perspectivas puestas por ***Dreamcast*** en el mercado estadounidense hacían prever que la consola de SEGA no sería una excepción en este aspecto. Ha sido la propia SEGA la que ha dado el paso creando el primer simulador para ***Dreamcast*** de hockey sobre hielo. La principal duda desde un primer momento es a cuál de los dos simuladores deportivos de SEGA se acercará este nuevo programa: al más que discreto World Wide Soccer o al espectacular NBA 2K. El título parecía indicar una mayor conexión con el segundo, dando inicio a lo podría ser una larga saga de simuladores de diferentes deportes. La espectacularidad gráfica de la *beta* que ha llegado hasta nosotros confirma nuestras sospechas, en un juego que da un salto visual sobre lo que estamos acostumbrados a ver en programas del mismo género tanto para ***PlayStation*** como para ***Nintendo 64***. La calidad en la reproducción de los jugadores es impresionante, cuidando también todos los detalles relacionados con el escenario donde se disputan los partidos. Sin embargo, el control de los jugadores es bastante más técnico que el incluido en NBA 2K, en lo que supone la mayor diferencia con respecto al citado título. La **NHL** es la única protagonista de un programa que cuenta con todas las licencias para incluir tanto jugadores como equipos reales. Sin duda los aficionados al hockey sobre hielo por fin podrán comprobar un salto visual en este deporte con respecto a la falta de progresión mostrada por los últimos simuladores de otras consolas. La gran duda que nos queda es si la jugabilidad será, al menos, similar. **CHIP & CE**

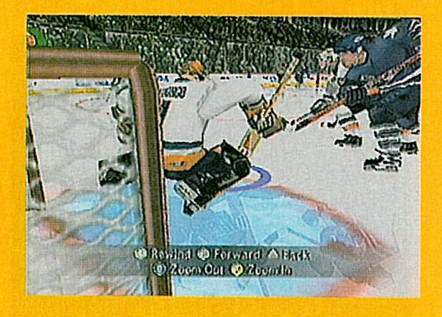
Repeticiones

Las repeticiones son un auténtico espectáculo visual. En las mismas se ofrece la posibilidad de mover la cámara libremente sin ningún tipo de limitación.

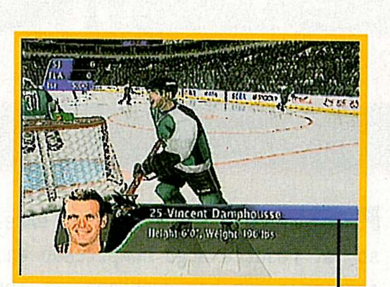




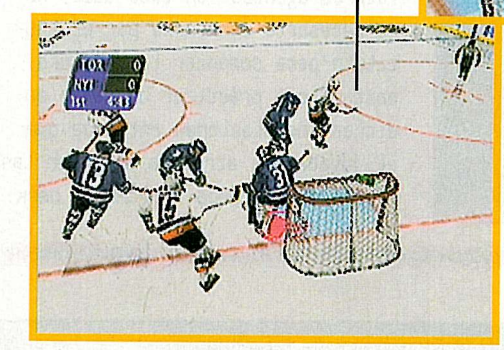




*Durante los partidos las diferencias gráficas, con respecto a los simuladores para **PlayStation** y **Nintendo 64**, no se aprecian tanto como en las repeticiones.*



La presentación antes de los partidos es una perfecta reproducción de lo que habitualmente sucede en los encuentros de la NHL.





ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● DEPORTIVO
- COMPAÑIA ● SEGA
- PROGRAMADOR ● BLACK BOX
- PAIS ● ESTADOS UNIDOS


CENTRO MAIL






NINTENDO64


PERFECT


DARK


PERFECT DARK
Al reservar Perfect Dark
en Centro MAIL,
esta camiseta de regalo.


PERFECT DARK
10.990
10.490
TEL.: 902 17 18 19

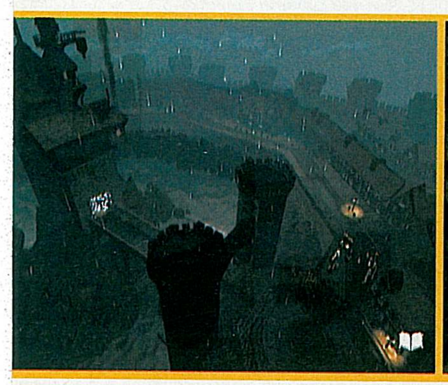
SILVER



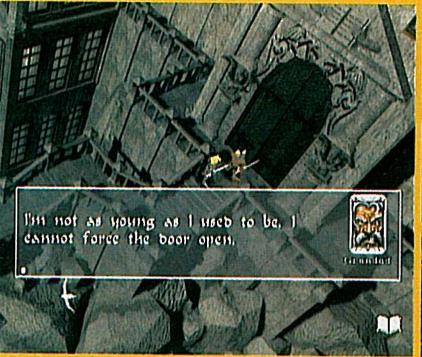
El desarrollador occidental siempre ha dotado a sus *RPG* de un aspecto mucho más tradicional, excesivamente sobrio en ocasiones, mientras que el japonés ha optado más por la espectacularidad en todos sus aspectos, centrando buena parte de sus esfuerzos en el apartado visual, aunque sin olvidar en ningún momento el guión. Ambos géneros *RPG* cuentan con fervientes seguidores y no menos feroces detractores, lo que llevó a una compañía como INFOGRAMES a programar **SILVER**, una aventura que tiene asegurado el éxito desde antes de su aparición. **SILVER**, podríamos decir, toma lo mejor de cada uno de ellos para configurar una aventura que en ***COMPATIBLES PC*** triunfó ya hace algunos meses, y que ahora en ***DREAMCAST*** se presenta sin cambios aparentes. La esperada aventura de INFOGRAMES, llevada a ***DREAMCAST*** por el equipo de programación SPIRAL HOUSE, utilizará la resolución estándar que ya se usó en ***COMPATIBLES PC*** (640 x 480 píxeles), por lo que las diferencias entre ambas versiones serán prácticamente inexistentes. En todo caso, algún que otro efecto de luz que en ***PC*** sólo se conseguía con determinadas tarjetas gráficas. Para aquellos que no conozcan **SILVER**, hay que decir que la configuración del mapeado se realiza a partir de estancias pre-renderizadas, algo semejante a lo que se hace en juegos como RESIDENT EVIL, aunque sin cambiar el ningún momento el punto de vista dentro de la misma habitación. Esto obliga a que en ciertos momentos el personaje protagonista se sitúe a demasiada «distancia» del jugador, lo que no deja de ser algo incómodo en los momentos en que se combate con los enemigos. La complejidad de la aventura es realmente elevada, y aunque la interacción con los personajes no es demasiada (unos pocos diálogos servirán para conocer el destino de nuestro viaje), es el número de armas disponibles, las magias, personajes y lugares lo que le dará vida a

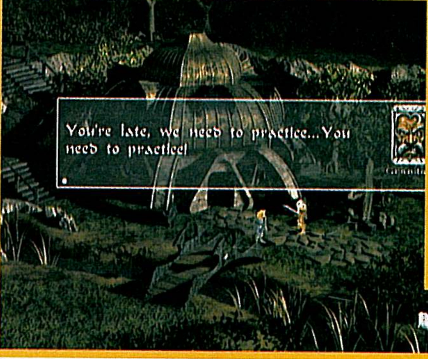
> el mundo de los compatibles PC es, después del mercado japonés de consolas, uno de los más prolíficos en el desarrollo de aventuras RPG, aunque de un modo más tradicional con respecto al país nipón. SILVER, en cambio, es un híbrido entre ambas culturas.













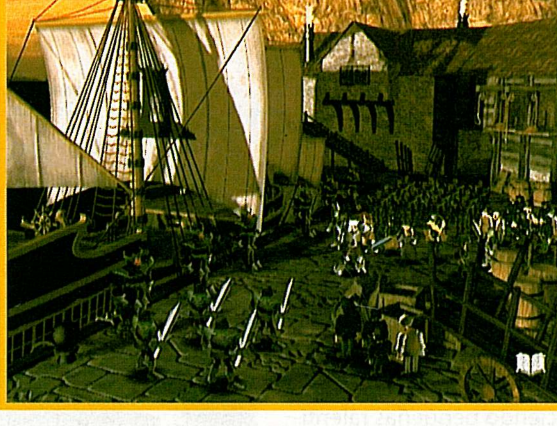
OBRAS DE ARTE

SILVER está repleto de lugares idílicos como el que aparece sobre estas líneas. Pulsando L en el pad, el jugador podrá echar un vistazo a la totalidad de la estancia.

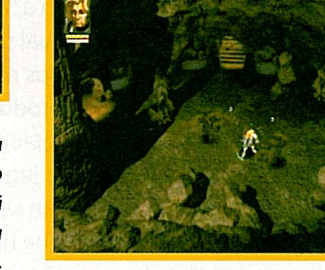
ficha técnica

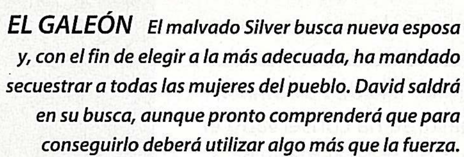
- FORMATO • GD ROM
- GENERO • AVENTURA RPG
- COMPAÑIA • INFOGRAMES
- PROGRAMADOR • SPIRAL HOUSE
- PAIS • FRANCIA





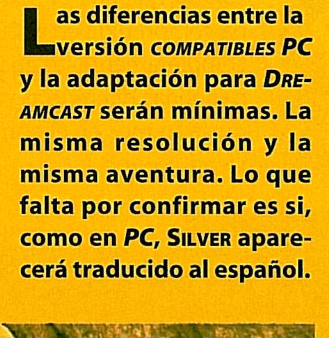




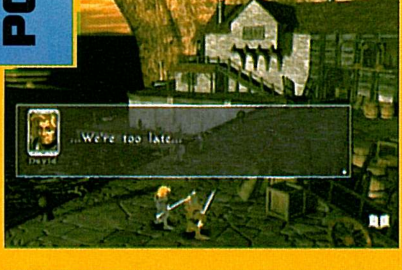
EL GALEÓN *El malvado Silver busca nueva esposa y, con el fin de elegir a la más adecuada, ha mandado secuestrar a todas las mujeres del pueblo. David saldrá en su busca, aunque pronto comprenderá que para conseguirlo deberá utilizar algo más que la fuerza.*

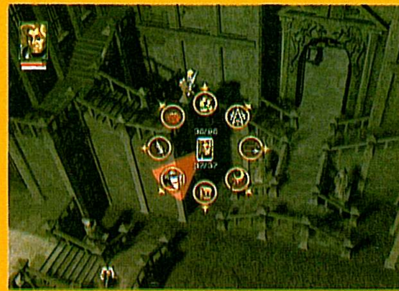


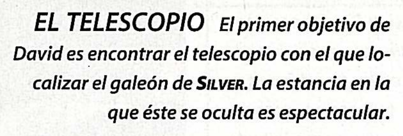
Las diferencias entre la versión COMPATIBLES PC y la adaptación para DREAMCAST serán mínimas. La misma resolución y la misma aventura. Lo que falta por confirmar es si, como en PC, SILVER aparecerá traducido al español.





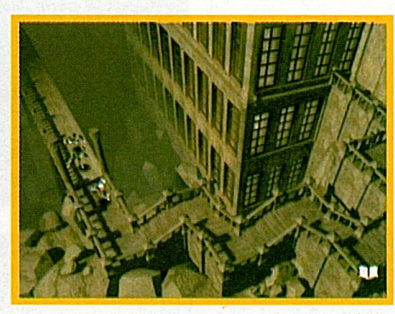






EL TELESCOPIO *El primer objetivo de David es encontrar el telescopio con el que localizar el galeón de SILVER. La estancia en la que éste se oculta es espectacular.*







una aventura que no dejará de sorprender por sus excepcionales gráficos. Visitar los diferentes parajes que conforman el mundo de SILVER será, con diferencia, una de las experiencias más gratificantes de esta excepcional aventura de INFOGRAMES. No hay mucho más que contar acerca de SILVER. Los usuarios de COMPATIBLES PC, o aquellos que tuvieron la oportunidad de jugar con dicha versión, conocen de sobra las excelentes cualidades del juego. Los desconocedores de dicha obra deben esperar con impaciencia la aparición de un juego que contará con una calidad indiscutible. DREAMCAST no está destacando por la cantidad de *RPGs* que se están programando para ella, y quizás por ello SILVER se esté esperando con más impaciencia de la habitual. **J. C. MAYERICK**



TONY HAWK SKATEBOARDING

Sk8 para N64

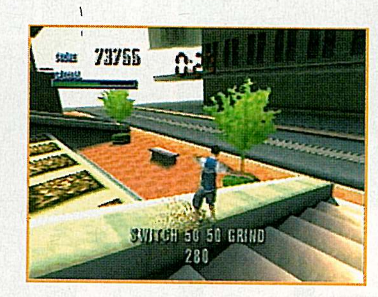
ACTIVISION
Edge Of Reality
256 Mb
EE.UU.

TONY HAWK'S PRO SKATER
PRESS START

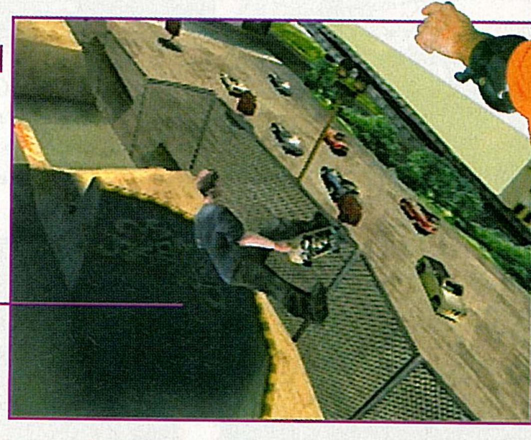
Varios meses después de la aparición de **TONY HAWK** en ***PLAYSTATION***, EDGE OF REALITY, compañía prácticamente desconocida, ha sido la encargada de convertir a ***NINTENDO 64*** el mejor título de *skateboard* aparecido hasta la fecha. Dicha conversión, a pesar de ser uno de los primeros proyectos de EDGE OF REALITY, resulta no sólo similar a la magistral versión creada por NEVERSOFT para ***PLAYSTATION***, sino que incluso la supera en calidad en algunos de sus aspectos, como el *frame rate*, que se mantiene estable en todo momento a 30 *fps*, no como en ***PSX***, el cual podía bajar en determinados momentos de la partida produciendo pequeñas ralentizaciones. En lo que respecta a la jugabilidad, ésta se mantiene tan similar a la de ***PLAYSTATION*** que hasta se ha conservado el sistema de control de dicha versión, de tal manera que los botones «grandes» del mando de ***NINTENDO 64*** (A y B) sólo servirán para navegar por los menús, ya que los cuatro botones amarillos hacen las veces de cuadrado, círculo, triángulo y X (*flip, grab, grind* y salto respectivamente). Tan similar resulta esta versión a la de la máquina de SONY, que hasta la banda sonora, que en ***PLAYSTATION*** estaba comprimida en el CD, es completamente idéntica. Las pequeñas diferencias ya os las mostraremos en el número que viene. ➾ **DOC**







Ahora le toca a los usuarios de N64 disfrutar del mejor juego de Sk8



*Al igual que en la versión **PLAYSTATION**, tendremos que competir en los tres diferentes torneos para conseguir una medalla de bronce, plata u oro y pasar al siguiente escenario.*



*El modo de arriba es una de las nuevas incorporaciones de la versión para **N64**.*





AllStar Tennis 2000
LLEYTON HEWITT
DISFRUTA CON EL TENIS,
JUEGA CON EL MEJOR
Richard KRAJICEK
Gustavo KUERTEN
ALL STAR TENNIS 2000
PlayStation
Ubi Soft
aqua pacific
www.ubisoft.es
902 11 78 03
CD-ROM PC
PlayStation
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. Developed by Aqua-Pacific. Development tools under License by Smart Dog.

SUPER NUEVO

ALUNDRA 2

El clásico Action RPG pasa a las 3D

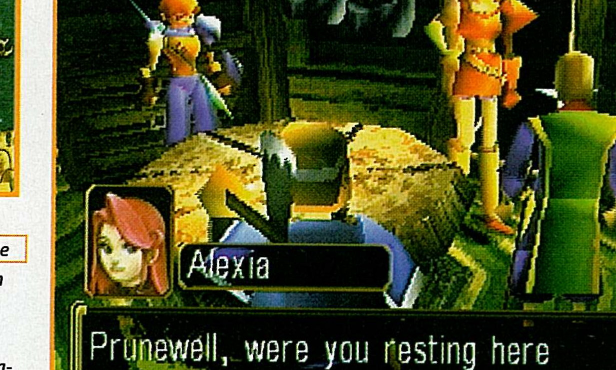
ACTIVISION
Contrail/Matrix
CD ROM
JAPON

ALUNDRA fue, es y será uno de los mejores títulos del ya casi infinito catálogo de ***PSX***. Nació una primavera de hace tres años, gozaba de un exquisito y refinado apartado gráfico en 2D a la vieja usanza, dibujado a mano, y de un desarrollo puro *Action RPG* que mezclaba casi a partes iguales intensos combates contra el enemigo y puzzles de gran consistencia. Por si esto fuera poco, su distribución cayó en manos de WORKING DESIGNS en **EE. UU.**, la caja, manual y mapa eran antológicos, mientras que en **Europa** fue PSYGNOSIS la que se molestó en traducirlo al castellano e incluir un mapa, aunque un poco menos lustroso. Las ventas le situaron como uno de los grandes éxitos del momento, alcanzando en territorio *yankee* las 150.000 unidades. Y he aquí que en Noviembre de año pasado aparece **ALUNDRA 2** en **Japón**, casi sin hacer ruido (sospechosa maniobra), por la puerta de atrás y con el mismo trato por parte de SONY que el de títulos de segunda clase como el mediocre BRIGHTIS de ARC ENTERTAINMENT. ¿Qué pasa con **ALUNDRA 2**? Muy sencillo: primero está en 3D, y segundo, utiliza el nombre de ALUNDRA en vano. Dos grandes pecados cometidos por los hasta ahora prestigiosos productores de CONTRAIL (WILD ARMS, ALUNDRA y LEGEND OF LEGAIA). La compañía encargada de distribuirlo, traducirlo y doblarlo al inglés ha sido en esta ocasión ACTIVISION, que si bien ha quedado en ridículo en cuestiones de presentación respecto al primer capítulo, ha alcanzado un sobresaliente resultado con la





El mapa mantiene el mediocre listón de calidad del resto del juego. Una simple recreación en 2D de dudosa apariencia plástica ampliamente superada por casi todos los RPG de 16 bits.





Alundra 2 no tiene nada que ver con su antecesor. Tan sólo comparten género



PlayStation • Action RPG

Lord Jeehan





Si quieres aprender *combos* devastadores tendrás que llevarle piezas de puzzle a este guerrero legendario.

sonorización de diálogos con doce inspiradísimos actores de doblaje. La noticia triste es que en **España** tendremos que aguantar los diálogos y textos en inglés (un tirón de orejas para ACTIVISON/PROEIN). La primera impresión de **ALUNDRA 2** es que estás ante un título que aprovecha el nombre de su mítico antecesor y del que tan sólo rescata su desarrollo de puro *Action RPG* y los numerosos puzzles. Después de compartir unas horas con él descubres que se deja jugar, que goza de sentido del humor y que nos ofrece una aventura algo vulgar pero divertida, acompañada por un entorno 3D flojete. En su haber destacan las 30 horas de juego prometidas, una simpática colección de más de diez minijuegos, algún efecto gráfico de renombre en las magias y una colección de villanos y situaciones prometedora. Pero el nombre de ALUNDRA se merecía algo más, y por eso no hemos podido ser todo lo positivos que hubiéramos deseado en esta primera valoración. Quizá por eso ni se ha traducido... **THE ELF**



Los escenarios exteriores e interiores de ***ALUNDRA 2*** *son de lo más destacado que podrás encontrar en este título. Podremos utilizar tres cámaras diferentes y rotar la pantalla con los botones L y R.*

¡A luchar, madre!

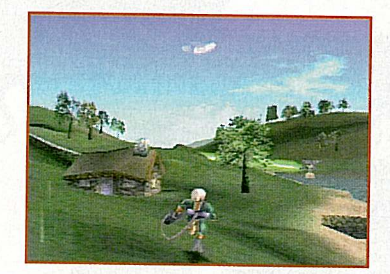
Aquí tenéis una pequeña muestra de las situaciones y enemigos que os esperan en ALUNDRA 2. Un consejo: si no queréis desesperaros, no escojáis el máximo nivel de dificultad.

SUPER NUEVO

TERRACON

SONY C.E.
PICTUREHOUSE S.
CD ROM
R. UNIDO

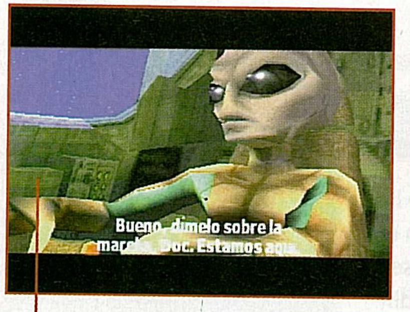
Encuentros en la 3ª fase



Poco sabemos de este lanzamiento sorpresa de la división europea de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, salvo lo que hemos visto y jugado en la *beta* que nos ha llegado justo antes del cierre. **TERRACON** es un *shoot´em-up 3D* protagonizado por un simpático alienígena que aterriza en diferentes planetas con la misión de recolectar energía y otros elementos. Por supuesto, los lugareños no estarán por la labor de que les expolien el planeta, y en muchos casos el bueno del alien deberá hacer uso de su láser no sólo para acabar con cualquier peligro, sino para reconstruir instalaciones destruidas por el enemigo. A pesar de ser todavía una *beta*, **TERRACON** ya hace gala de un entorno 3D bastante digno y textos en diversos idiomas, entre ellos el castellano. Por ahora se desconoce su fecha de llegada al mercado español, pero si no hay complicaciones, todo parece indicar que saldrá a la venta a finales de Agosto. **NEMESIS**









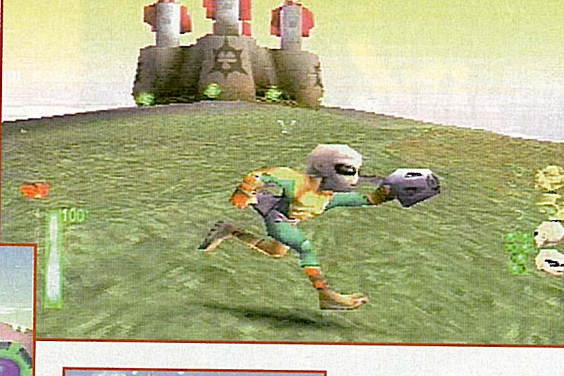


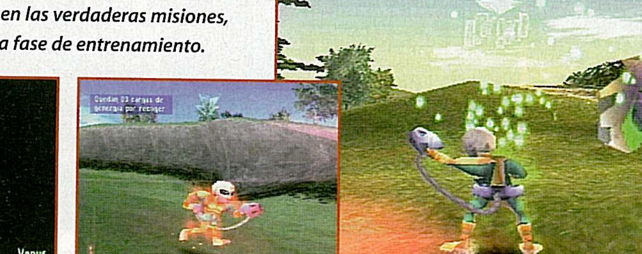
A pesar de tratarse sólo de una beta, la copia que nos ha llegado de **TERRACON** *ya incorpora textos en castellano. Algo bastante útil dada la cantidad de misiones a desempeñar.*

El protagonismo de Terracon recae en un avispado alienígena que recorre a golpe de callo multitud de planetas



Antes de participar en las verdaderas misiones, deberás superar una fase de entrenamiento.







El protagonista de **TERRACON** *es un buen tipo, pero si le tocan demasiado las narices es capaz de fulminar todo el planeta.*

PlayStation • Shoot'em-up

DRIVER

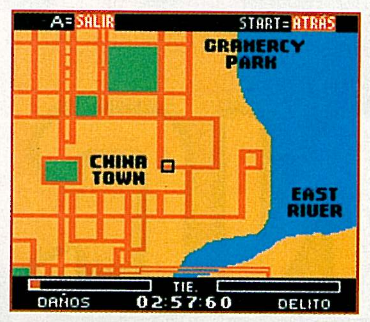
Delinquiendo que es gerundio

Reflections
Crawfish Ent.
8 Megas
U.K.





Aunque pueda parecer imposible, **Driver** es casi una realidad en ***Game Boy Color***. Como es obvio, hay que olvidarse de gráficos en 3D u otro tipo de alardes gráficos: ***Game Boy*** **Color** presentará una versión 2D de **Driver** en la que únicamente se ha tratado de conservar toda la jugabilidad de la versión ***PlayStation***. Casi una cuarentena de misiones (casi todas ellas extraídas del juego original) que se desarrollarán en cuatro ciudades perfectamente representadas, en las que además se podrá apreciar cada una de las características especiales de las mismas. El famoso puente de **San Francisco**, Central Park en **Nueva York**, etcétera. Los demás modos de juego también se han conservado, incrementando incluso la jugabilidad ante la presencia de mapeados mucho mayores a los existentes en el original. Un título que creará escuela. **J. C. MAYERICK**



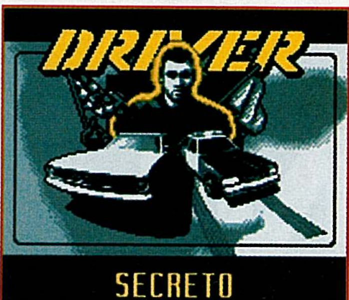




*LA POLICIA Si algo se mantiene en esta versión **Game Boy Color** de **Driver** es el instinto asesino de los coches de policía. Si logran darnos alcance, la suerte estará echada.*





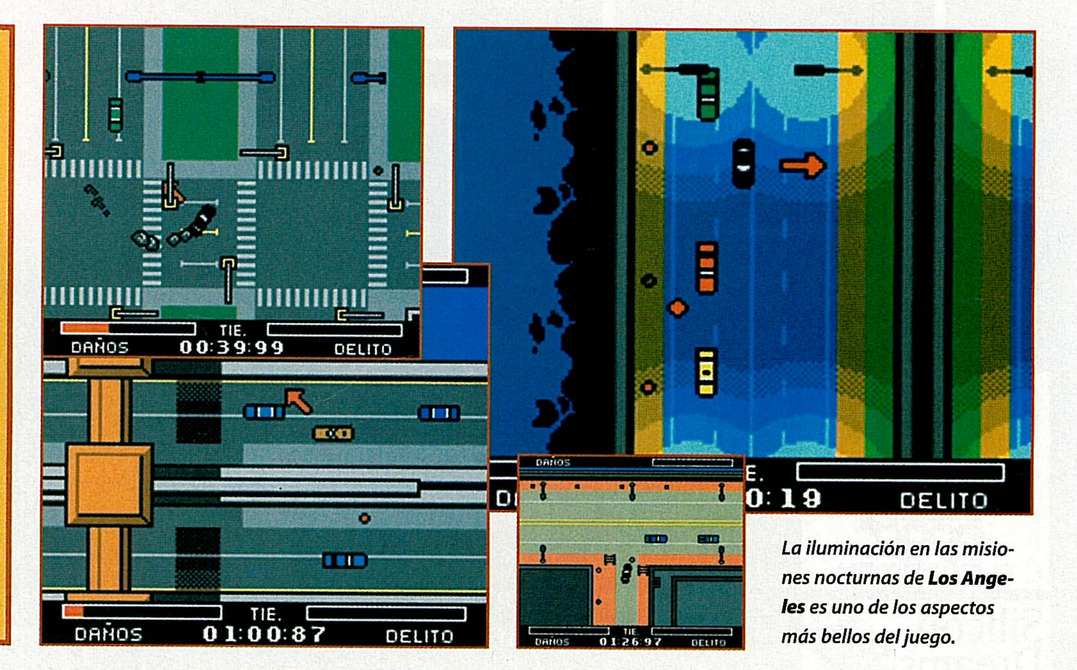


Crawfish ha logrado plasmar en Game Boy Color toda la jugabilidad de la versión PSX

Las ciudades



Las cuatro mismas ciudades de ***PlayStation*** (Miami, Los Angeles, San Francisco y Nueva York) y, lo que es mejor, con mapeados muchos más grandes que los vistos en esta versión. Ahí es nada.



*La iluminación en las misiones nocturnas de **Los Angeles** es uno de los aspectos más bellos del juego.*

PLAYSTATION

1. **GRAN TURISMO 2** — =
   Conducción • SCE
   De momento no parece que vaya a cambiar la jerarquía de la lista de éxitos en *PlayStation*. Pero atención, porque el mes que viene llega Vagrant Story, y es probable que el reinado de Gran Turismo 2 se tambalee. Estaremos atentos a ver qué es lo que pasa.
2. **FINAL FANTASY VIII** — =
   RPG • Squaresoft
3. **METAL GEAR SOLID** — =
   Aventura • Konami
4. **ISS PRO EVOLUTION** — =
   Deportivo • Konami
5. **COLIN MCRAE 2.0** — NOVEDAD
   Conducción • Codemasters
6. **F1 2000** — ↓
   Conducción • Electronic Arts
7. **RESIDENT EVIL 3** — =
   Survival Horror • Capcom
8. **EURO 2000** — NOVEDAD
   Deportivo • Electronic Arts
9. **DRIVER** — =
   Conducción • GTI
10. **SYPHON FILTER 2** — =
    Tactical Espionage Action • 989 studios
11. **GRANDIA** — =
    RPG • Ubi Soft
12. **RALLY CHAMPIONSHIP** — =
    Conducción • Electronic Arts
13. **TELEÑECOS: RACEMANIA** — NOVEDAD
    Deportivo • Infogrames/Midway
14. **MEDAL OF HONOR** — =
    Shoot´em-up • Electronic Arts
15. **JEDI POWER BATTLES** — NOVEDAD
    Beat'em-up 3D• Electronic Arts
16. **PRIMERA DIVISIÓN STARS** — ↓
    Deportivo • Electronic Arts
17. **RALLY MASTERS** — =
    Conducción • Infogrames
18. **MEDIEVIL 2** — =
    Arcade 3D/Aventura • SCEE
19. **EVERYBODY'S GOLF 2** — NOVEDAD
    Deportivo • Sony C.E.
20. **BEATMANIA** — =
    Simulador de DJ • Konami

GAME BOY COLOR

1. **WARIO LAND 3** — NOVEDAD
   Plataformas • Nintendo
   La todopoderosa NINTENDO desembarca con su Wario Land 3 superando por estrecho margen a MGS.
2. **METAL GEAR SOLID** — NOVEDAD
   Aventura • Konami
3. **RAYMAN** — ↓
   Plataformas • Ubi Soft
4. **MARIO GOLF** — ↓
   Deportivo • Nintendo
5. **MARTIAN ALERT** — ↓
   Aventura • Infogrames
6. **POKÉMON ROJO Y AZUL** — ↓
   RPG • Nintendo
7. **ZELDA DX** — ↓
   Action-RPG • Nintendo
8. **EL TETRIS UN MÁGICO....** — =
   Puzzle • Capcom/Activision
9. **ARMY MEN** — NOVEDAD
   Shoot'em-up • Virgin/3DO
10. **INTERN. TRACK & FIELD** — =
    Deportivo • Konami

Las telechurries
IXA & ANA • RIMEL 64

Albaño y Romiña
HASSAN VS PREDATOR • LELOSTATION



El más carada
ZELDA: MAJORA'S MASK • N64



El mejor del siglo
METAL GEAR SOLID 2 • PS2

El mejor del mes
VAGRANT STORY• PLAYSTATION

TOP

TOP SUPERJUEGOS

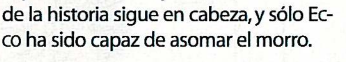
NINTENDO 64

1. **DONKEY KONG 64** =
   Plataformas 3D • Rare
   Nos da la impresión que hasta que PERFECT DARK comience a asomar la cabeza, poco va a alterarse esta lista.
2. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
3. **POKÉMON STADIUM** =
   Combate Pokémon • Nintendo
4. **RIDGE RACER 64** =
   Conducción • NST
5. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
6. **MARIO GOLF 64** =
   Deportivo • Nintendo
7. **JET FORCE GEMINI** =
   Shoot'em-up 3D • Nintendo/Rare
8. **RAYMAN 2** =
   Plataformas • Ubi soft
9. **WORLD DRIVER CHAMP.** =
   Conducción • Infogrames/Midway
10. **ARMY MEN SARGE'S HEROES** =
    Arcade • 3DO Studios

JAPON

1. **TEKKEN TAG TOURN. • PS2** =
   Beat'em-up • Namco
   La aparición del nuevo ZELDA es la única novedad realmente reseñable en la lista de éxitos japoneses.
2. **SHEN MUE • DREAMCAST** =
   Aventura 3D • Sega
3. **ZELDA: MAJORA'S MASK • N64** NOVEDAD
   Action RPG • Nintendo
4. **DEAD OR ALIVE 2 • PS2** =
   Beat'em-up • Tecmo
5. **MARVEL VS CAPCOM 2 • DC** =
   Beat'em-up • Capcom
6. **PARASITE EVE 2 • PLAYSTATION** =
   Survival Horror • Squaresoft
7. **THE KOF'99 EVOLUTION • DC** =
   Beat'em-up • SNK
8. **SEGA GT H.S • DREAMCAST** =
   Conducción • Sega
9. **ROCKMAN DASH 2 • PLAYSTATION** NOVEDAD
   Aventura • Capcom
10. **STRIDER HIRYU 1&2 • PSX** =
    Arcade • Capcom

DREAMCAST

1. **SOUL CALIBUR** =
   Beat'em-up • Namco
   
   El para muchos mejor *arcade* de lucha de la historia sigue en cabeza, y sólo Ecco ha sido capaz de asomar el morro.
2. **SONIC ADVENTURE** =
   Plataformas 3D • Sega
3. **NBA 2K** =
   Deportivo • Sega
4. **RAYMAN 2** =
   Plataformas • Ubi Soft
5. **CRAZY TAXI** =
   Conducción • Sega
6. **SHADOWMAN** =
   Aventura 3D • Acclaim
7. **VIRTUA STRIKER 2 VER 2000.1** =
   Deportivo • Sega
8. **MDK 2** =
   Shoot'em-up 3D • Interplay
9. **ECCO THE DOLPHIN: DOTF** NOVEDAD
   Aventura • Sega
10. **SF ALPHA 3** =
    Beat'em-up • Capcom

Colin McRae Rally 2.0

La espera ha sido casi eterna, pero por fin tendremos en las tiendas el próximo nueve de Junio la **segunda** entrega del simulador de **rallies** más prestigioso del mercado. Si buscas algo de este mundo, CM2 lo tiene **todo**.







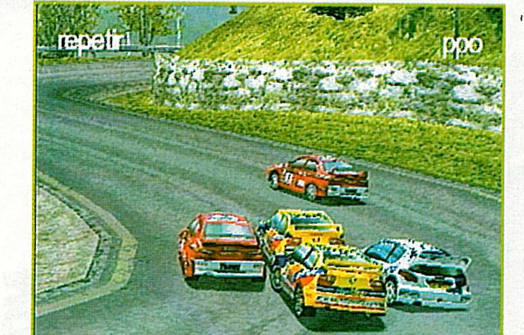
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	CODEMASTERS

VALORACION

Aunque gráficamente no es el más bonito, sí que es el más real. Sus variados modos de juego y lo ajustado de los tiempos convierten a este juego en la simulación más perfecta de este mundo. Respecto a su predecesor ha ganado en control, calidad gráfica del entorno y jugabilidad. Sólo se echa de menos el modo autoescuela.

Puede que juegos como Rally Championship tengan un aspecto más atractivo, o que algún otro pueda tener algún detalle superior. Pero lo que no cabe ninguna duda es que **Colin McRae Rally 2.0** es el simulador de rallies más completo y jugable que puedas encontrar en el mercado. Tiene todos los modos que puedas buscar en un juego de este tipo, desde participar en un campeonato completo a disputar un tramo determinado de un rally concreto. Es posible competir frente a cinco rivales en el modo *Arcade*, como si de una máquina recreativa se tratase; existe la opción de ir rebajando records personales de cada tramo, con un coche fantasma corriendo a la par; tenemos la posibilidad de disputar «desafíos» a modo del Rally Masters en emparejamientos individuales cambiando de coches en cada fase, así como se han incluido varias sorpresas como coches ocultos, etcétera. Es, como os decimos, todo lo que se puede pedir a este tipo de juegos. Si tuvisteis la ocasión de jugar con el primer Colin McRae Rally, sólo echaréis en falta la *Autoescuela*, ya que todo lo que pudimos

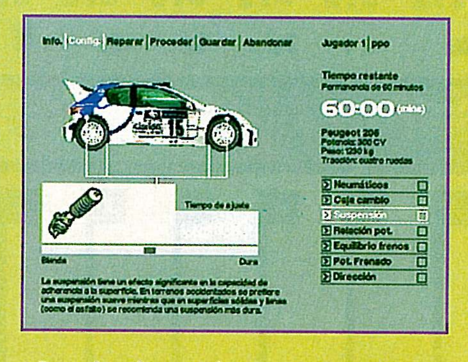


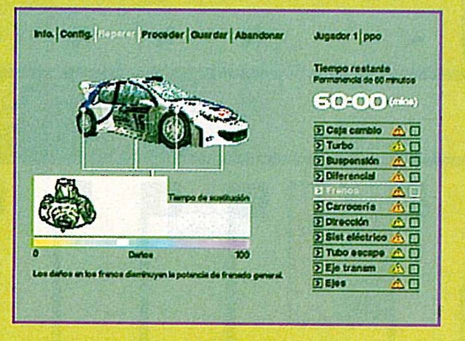


Las repeticiones son las imágenes más espectaculares del juego, con tomas realmente geniales.



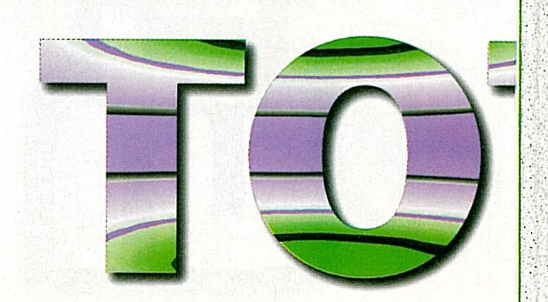
Configuración y Reparación





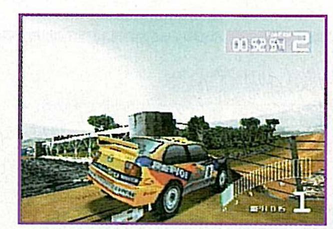
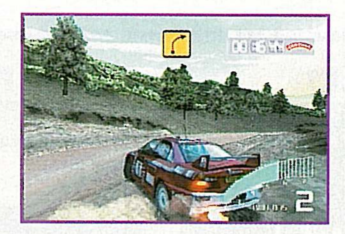
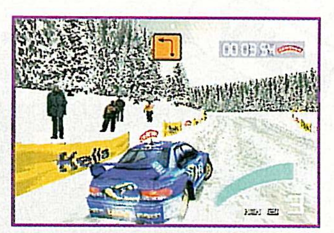
Antes de cada grupo de tramos podremos configurar la mecánica del coche, siempre dependiendo de las condiciones climatológicas y la tipología del terreno. Además, y también limitados por el tiempo de taller, deberemos también reparar los desperfectos sufridos por el coche en los tramos precedentes.






Rally
AUSTRALIA
FINLANDIA
FRANCIA
dirección contraria
GRECIA
ITALIA
KENIA
REINO UNIDO
AUSTRALIA
Valvoline
MICHELIN
MARTINI

TAL

ARCADE *Sin perder calidad gráfica, en el modo arcade se competirá frente a otros rivales (hasta 5) simultáneamente en el mismo tramo. Cualquier error se pagará con el último puesto.*



disfrutar en su momento sigue aquí, incorporando detalles y modos que, como el *Arcade*, no estaban disponibles. Y si os habéis decidido a comprarlo, después de jugar unos minutos introducid en la consola el primer CM. Gráficamente, aunque los coches tienen una dinámica y una estética bastante similar (ya eran una joya en su momento), descubriréis que la principal revolución ha sido en el entorno de los circuitos (ahora mucho más poblados) y sobre todo en el cielo, que ahora presenta unas tonalidades impresionantes aderezadas por unos juegos de luces en forma de reflejos en los vehículos que convierten cada tramo en un auténtico cuadro. Y como guinda los comentarios del copiloto en castellano, para que nadie eche nada en falta. En resumen, totalmente imprescindible. **THE SCOPE**

COLIN MCRAE RALLY 2.0

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	INFINITAS
Competiciones	8 CIRCUITOS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOG. + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS

93

Aunque el entorno de los circuitos se ha multiplicado en cuanto a elementos, hay juegos más vistosos, pero ninguno con los modos de juego y la cantidad de tramos de CM2. Los juegos de luces y los tonos del cielo, soberbios.

MUSICA

88

Muy «cañera» y apropiada al ritmo vertiginoso de cualquier rally. De todas formas, os recomiendo bajar el volumen y escuchar los efectos de sonido, la aunténtica salsa del apartado sonoro de este juego.

SONIDO FX

91

El rugir de los motores, al igual que su antecesor, sigue sin convencer. Pero los derrapes, los frenazos, el chirriar de las ruedas, los petardeos del tubo de escape cuando está dañado y las colisiones, son excepcionales y muy realistas.

JUGABILIDAD

96

Lo tiene todo. Salvo un modo difícil demasiado exagerado, que es el único pero, CM2 tiene todo lo que un buen aficionado pudiera exigir a un juego de esta índole. Si además buscáis un título que tenga muchas horas de juego, ya lo habéis encontrado.

GLOBAL

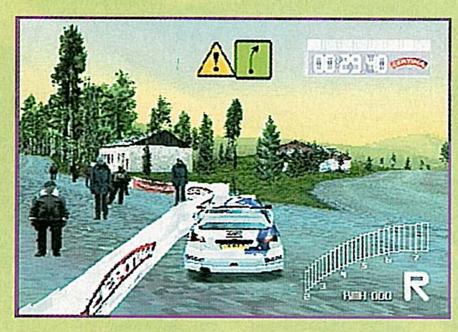
95



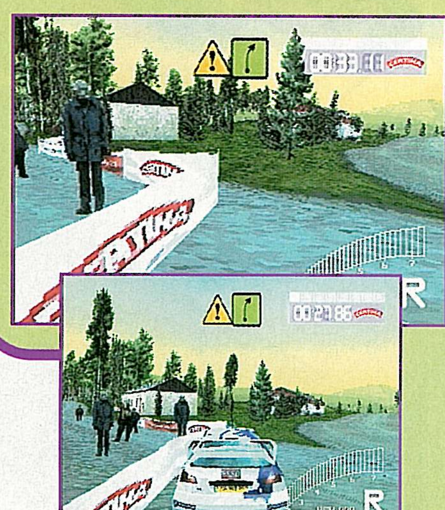
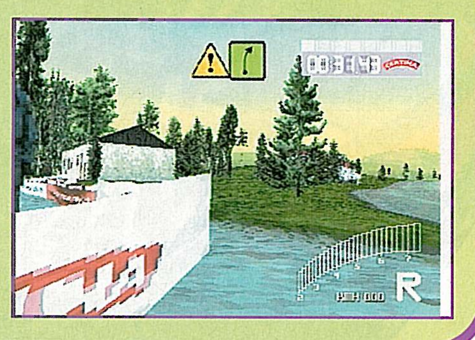
\+ Es el simulador de rallies más completo del mercado.

\- Ganar todos los rallies en modo difícil es casi una utopía.

Perspectivas




Nada menos que cinco vistas diferentes se pueden seleccionar, siendo la del interior del coche, con las manos del jugador en pantalla, la única que no es muy jugable, debido a la poca carretera que se puede vislumbrar. Todas las demás son igualmente competitivas y recomendables.



"Rally Masters será un alarde tecnológico en la práctica totalidad de sus aspectos"
MICRO MANÍA - Marzo 2000

"Todo y mucho más en un juego de conducción que nos puede dejar con la boca abierta"
COMPUTER GAMING WORLD - Febrero 2000

"Sí, es cierto, otro juego de rallies más, pero... atención, ¡podríamos estar ante el mejor!"
PSX MAX - Marzo 2000

MICHELIN RALLY MASTERS RACE OF CHAMPIONS

PlayStation

* Próximo Lanzamiento

Pantallas PlayStation





Pantallas PC







PC CD ROM

Distribuido por:



www.rallymasters.com

ABANICO

Los Siete MAGNÍFICOS

Star Wars Episodio 1 Jedi Power Battles

Por una vez, llega a PlayStation un título ***basado*** en Star Wars al que no se le puede poner pega ***alguna***, salvo que deja en ***ridículo*** a lanzamientos anteriores como Dark Forces, Rebel Assault II o la anterior ***adaptación*** de SW Episodio I.



Tampoco lo tenía muy complicado **SW Episodio I Jedi Power Battles** para superar en calidad a los anteriores títulos Star Wars para ***PSX***, especialmente en comparación con el anterior Episodio I, comercializado hace unos meses. Si de aquél lo único que se salvaba era la ambientación y la música de **John Williams**, en **JP Battles** es difícil resaltar un aspecto sobre otro, ya que el juego es sencillamente genial. Heredero de los Super Star Wars de ***SNES***, **Jedi Power Battles** es un *arcade* de lucha con abundantes dosis de plataformas, en el que uno o dos jugadores podrán meterse en el pellejo de sendos caballeros Jedi y combatir a las tropas de la Federación de Comercio. Armados únicamente con un sable láser y su conocimiento de La Fuerza, los cinco personajes del juego (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Plo Koon, Adi Gallia y Mace Windú) comba-

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	LUCASARTS



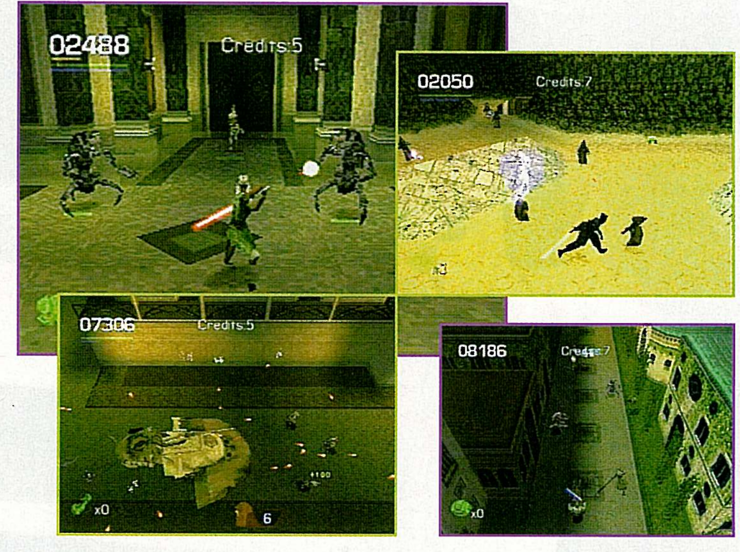


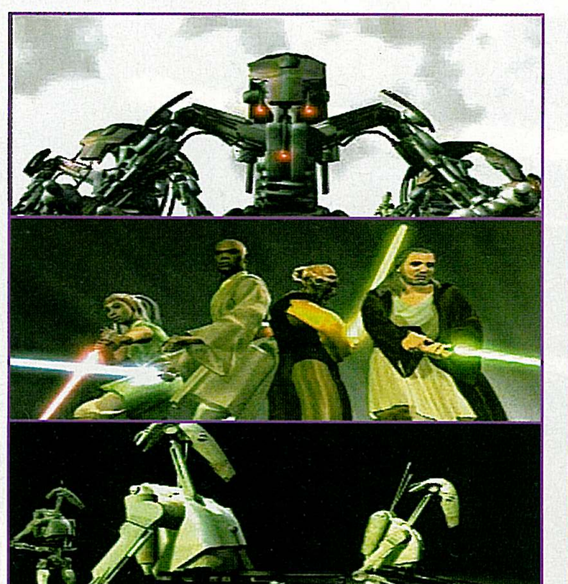




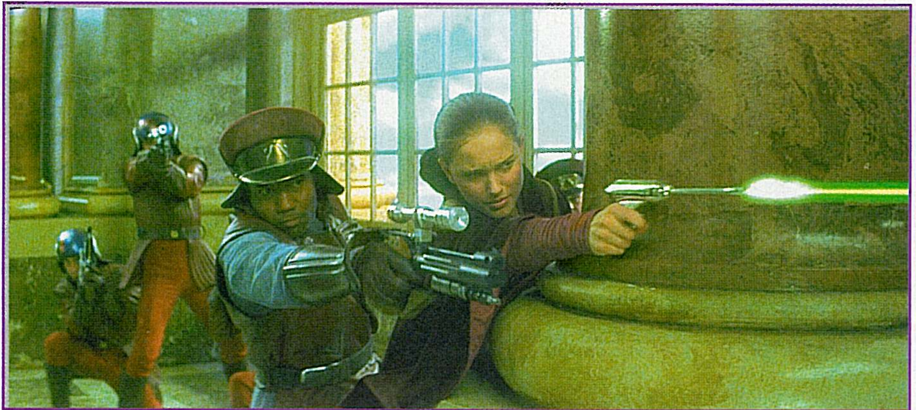
MACE WINDÚ

*El personaje interpretado por **Samuel L. Jackson** en la película es el más completo de todo el juego.*





LUCASARTS sigue en su empeño de incluir secuencias CGI en lugar de escenas digitalizadas del film.



Personajes Secretos

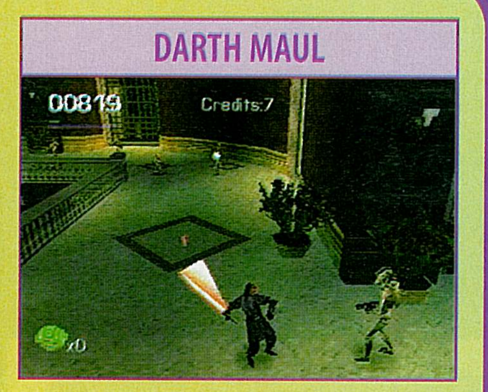
REINA AMIDALA



CAPITÁN PANAKA



DARTH MAUL

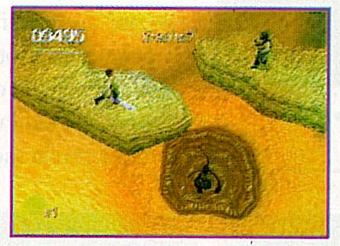


Acaba el juego con Obi-Wan Kenobi, Plo Koon o Qui-Gon Jinn y podrás jugar con la reina Amidala, el capitán Panaka o Darth Maul respectivamente. Para ello, en la pantalla de elección de personaje presiona SELECT sobre el caballero Jedi con el que hayas culminado la aventura.







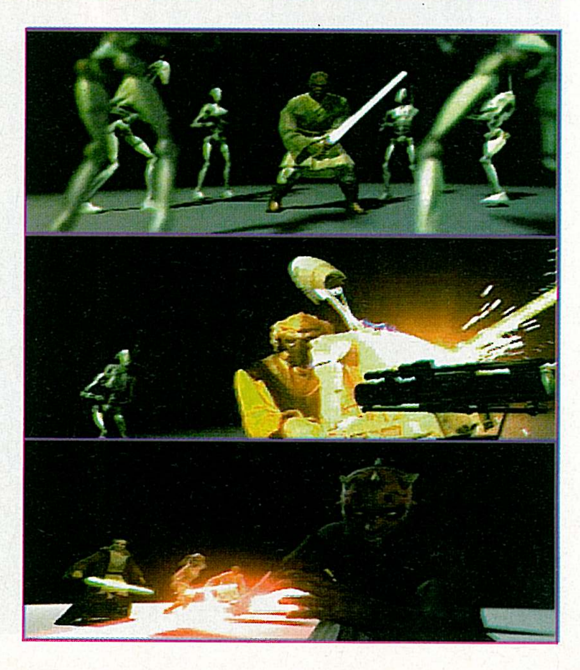


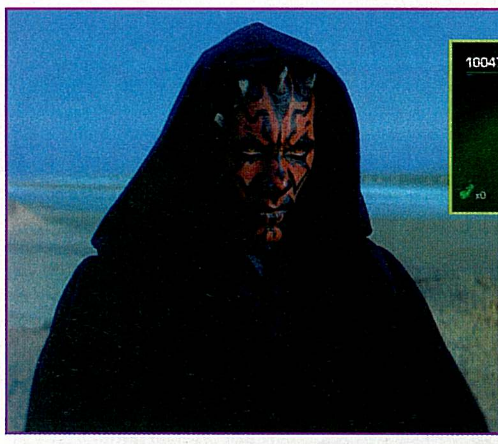




Lo mejor de ***Jedi Power Battles*** *llega con la participación simultánea de dos jugadores, aunque en las pantallas con elementos de plataformas esto se convierte en un infierno.*

tirán en los mismos escenarios que se vieron en la película (Naboo, Coruscant, Tatooine) aunque las situaciones que se plantean en **JP Battles** son completamente distintas. Además del enfrentamiento directo contra *Droides* de combate, *Droidekas*, *Jawas*, Moradores de las arenas, cazarecompensas, sondas *Sith* o el mismísimo Darth Maul, algunas fases permiten utilizar vehículos de la Federación de Comercio como *STAPs* y tanques *AAT*, pero en la mayoría de los casos todo se reduce al uso del sable láser para infringir ataques y repeler los















VALORACION

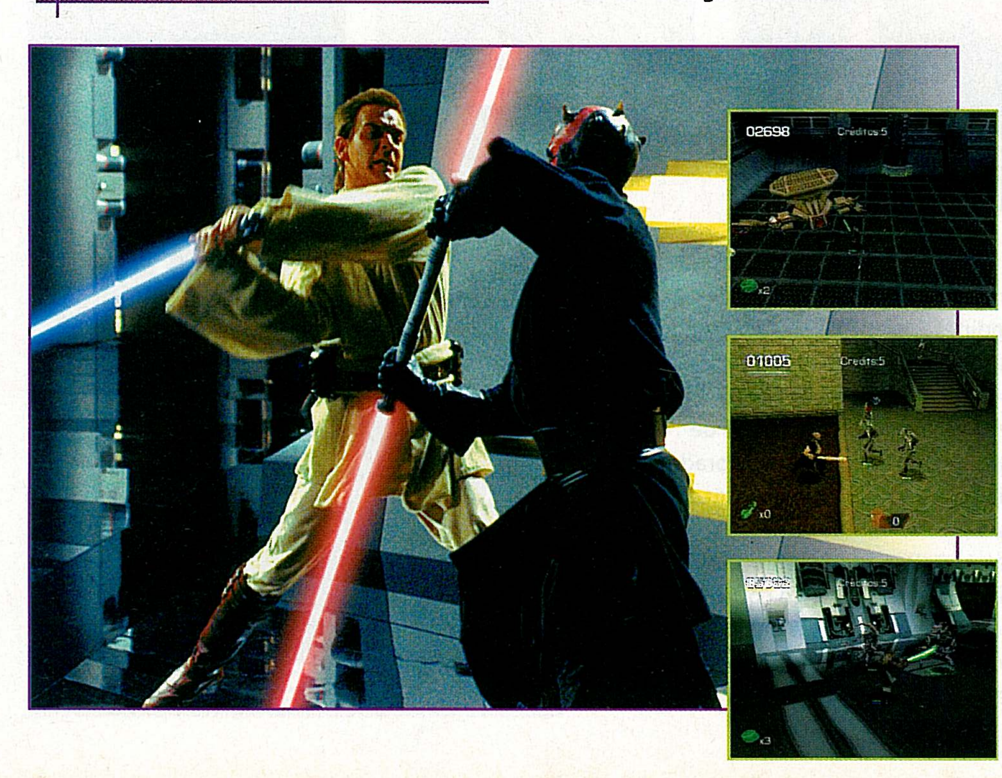
Ya era hora de que LUCASARTS alcanzara en PLAYSTATION el nivel de calidad al que ya están acostumbrados los usuarios de PC. JEDI POWER BATTLES no sólo adapta con éxito el universo de la película, sino que además es tremendamente divertido de jugar (especialmente con dos jugadores) y ofrece toneladas de personajes y eventos secretos.



*Además de las diez fases, **Jedi Power Battles** incorpora cuatro eventos ocultos.*



disparos láser. Con un entorno gráfico intachable, tanto por la solidez y suavidad del entorno como por el diseño de personajes, y la maravillosa banda sonora de **John Williams** ambientándolo todo, el único lunar de **JP Battles** es su alto nivel de dificultad, ya que si no te matan las decenas de impactos láser que llueven en cada pantalla, serás historia al más mínimo error al saltar de una plataforma a otra. En todo caso, ójala que todos los defectos de los anteriores Star Wars de ***PSX*** hubieran estado relacionados con la dificultad, en lugar de por unos gráficos descuidados o una mecánica monótona. **Jedi Power Battles** se desmarca de ellos para entusiasmar con su calidad incluso a los usuarios más críticos con la saga. **NEMESIS**





SW EP1 JEDI POWER BAT.

BEAT´EM-UP 3D

CD ROM

Jugadores	1-2
Fases	10+4 EVENTOS
Vidas	5
Continuaciones	NINGUNA
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 93

La solidez y detalle del entorno de JEDI POWER BATTLES poco tiene que ver con los gráficos del anterior EPISODIO I para PSX. Además, todo discurre por la pantalla con una gran suavidad y la animación también es perfecta.

MUSICA 95

Como era de esperar, LUCASARTS ha vuelto a hacer uso del score de JOHN WILLIAMS para ambientar el juego. Y es que, ¿si algo es perfecto, por qué cambiarlo?. Eso sí, tras muchas partidas, tanta fanfarria acaba siendo algo cargante.

SONIDO FX 91

Como suele ser habitual en los lanzamientos de EA que llegan al mercado español, JEDI POWER BATTLES incorpora diálogos y voces en castellano, aunque tampoco abundan en el juego. Los efectos de sonido son sencillamente los de la película.

JUGABILIDAD 92

El control del salto acaba quemando un poco en determinadas fases, pero en líneas generales JEDI POWER BATTLES no ofrece pega alguna en cuanto a la jugabilidad. Es infinitamente más divertido que cualquier otro juego de STAR WARS para PLAYSTATION.

GLOBAL 93

+ El mejor juego basado en STAR WARS de cuantos han aparecido en PSX.
- El nivel de dificultad es demasiado alto y acaba por desesperar.

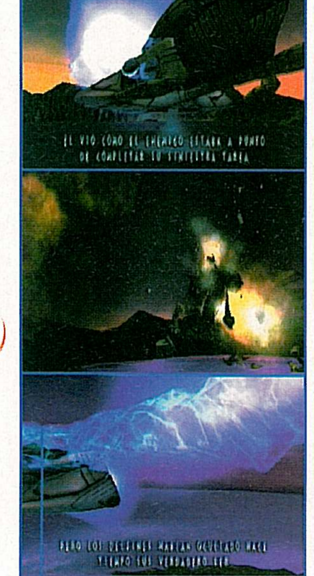
ODISEA submarina

Ecco the Dolphin Defender of the Future

AQUAMARINE BAY — PEARLS OF THE CORAL REEF — ATLANTIS LOST — DESCENT OF THE FOE

La historia se **repite**. Ecco vuelve en Dreamcast con los **mismos** ingredientes de siempre: un cuidado apartado gráfico, unas sobresalientes animaciones y una mecánica de juego **peligrosa**. Peligrosa porque puedes enamorarte de ella o incluso llegar a **odiarla**.

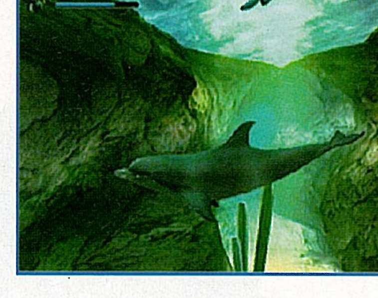




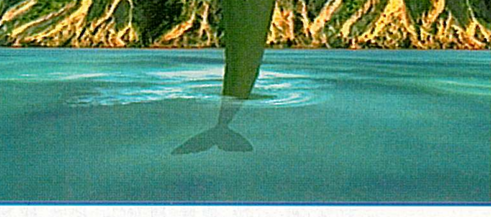


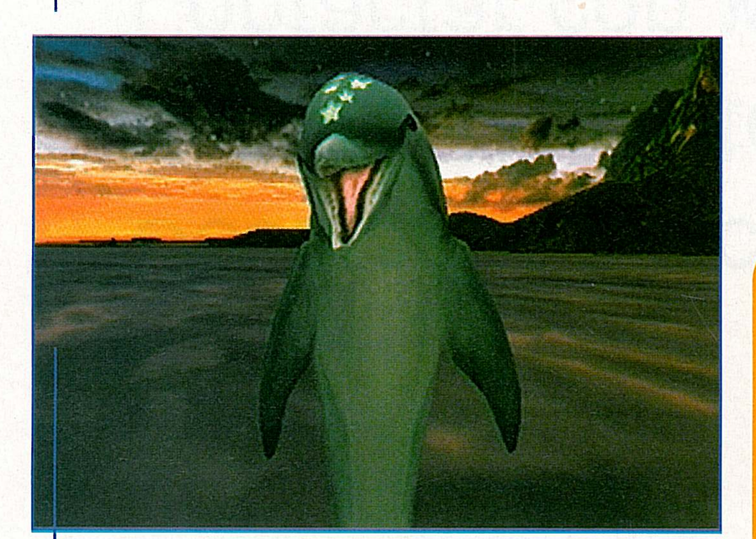
Las secuencias irán desvelándonos el hilo argumental del juego.

Ya sabemos que os lo llevamos diciendo desde el reportaje que os ofrecimos hace ya unos meses. Pero es que es así. Cualquier Ecco, y más si cabe éste, depende muy mucho de los gustos personales de cada usuario. Es un juego distinto a todo lo que soléis jugar, y como tal, su elección como compañero de viaje es arriesgada. Si sólo os dijéramos que es una aventura en la que a través de muchas fases deberemos acometer ciertas misiones, y a la vez dialogaremos con otros personajes del juego y recogeremos *items* que potenciarán nuestros poderes, se podría pensar que es una aventura gráfica más de las muchas que han aparecido en el mercado. Pero si tenemos en cuenta que el protagonista es un delfín y que todo transcurre bajo el mar, la cosa cambia. Y es que el hábitat en el que se desenvuelve Ecco determina la mecánica de la aventura en varias cosas. En primer lugar, dicho medio ha obligado a los programadores a diseñar un entorno, un mundo desconocido plagado de texturas, formas y fauna submarina a las que estamos muy poco acostumbrados, con la ganancia en originalidad y preciosismo que todo ello conlleva. En segundo lugar, todo debe pasar









Así de rumboso aparece nuestro amigo Ecco, seguramente ignorante de todo lo que se le viene encima en esta extensa y agobiante aventura.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	APPALOOSA



VALORACION

ecco sigue fiel a su tradición de juego subjetivo, y dependerá de las dosis de paciencia de cada usuario para poder exprimir su jugo. si se cambia uno el chip y se predispone a jugar durante mucho tiempo a un ritmo pausado, puede ser una buena opción.

ECCO THE DOLPHIN DEFENDER

AVENTURA

GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	INFINITAS
Niveles	35
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM

TRIAL WITHOUT ERROR · FOUR WAYS OF MISTERY · PASSAGE FROM GENESIS · PATHWAYS FROM NOWHERE · UP AND DOWN · ROARING FORCES

VORTEX OF TIME · SHRINE OF CONTROVERSY · MASTER OF FORGOTTEN S. · PROCESS THAT NEVER ENDS · BLADES IN MOTION · PERPETUAL FLUIDITY

OBSCURE WAYS TO TERMINUS · SLEEPING FORCES OF DOOM · EPILOGUE · TWISTED REALITIES · ANGUISH OF DEARTH

ENTRAPMENT · CAVERNS OF HOPE · LAIR OF EVIL · POWERS OF LEVITATION

HANGING WATERS · ICE AND FIRE · ABYSS OF INFERNO · MUTACLONE

INVASION · CHANCE OF RECKONING · HATCHERY · SEEDS OF POISON · TRANSFIGURATION · HEART OF THE FOE

por los movimientos de Ecco, por su manejo y por las complicaciones del medio marino. Todo esto se traduce en un juego muy bonito, de gráficos artesanales y animaciones sorprendentes, pero cuyo desarrollo es tremendamente lento, tanto que en





ocasiones nos tendremos que armar de paciencia tras explorar y explorar metros de fondos, corales o arrecifes sin encontrar lo buscado. De esta manera, la reacción vuestra puede variar según vuestra personalidad y capacidad de asombro. Los acostum-

GRAFICOS 94

el mejor apartado de todo el juego, aunque hay demasiadas fases oscuras con entornos de calidad pero poco atractivos. pero sólo con ver lo bien que se mueve ecco vale la pena echar un vistazo a la creación de APPALOOSA.

MUSICA 85

el legendario TIM FOLLIN pone la música al juego. la verdad es que su ritmo pausado es ideal para un juego que nos obligará a tirarnos horas de paseo submarino. en líneas generales, pasa bastante desapercibida.

SONIDO FX 88

Mucho ruido de burbujas y mucho efecto de eco cuando deambulamos por las cavernas. el chirriar del sónar y las acometidas de los enemigos también han sido bien resueltas. quizá se nos antojan un poco escasos en número.

JUGABILIDAD 84

La mecánica de juego es muy arriesgada. su lento desarrollo os puede hacer desesperar, pero los amantes de las aventuras largas y tranquilas se lo pasarán como enanos. resulta difícil valorar este aspecto objetivamente.

GLOBAL



+ si os van este tipo de juegos, sumad 5 puntos.

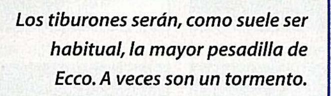
- si, por el contrario, os gusta la «marcha», restad la misma cantidad.

Bonus Game

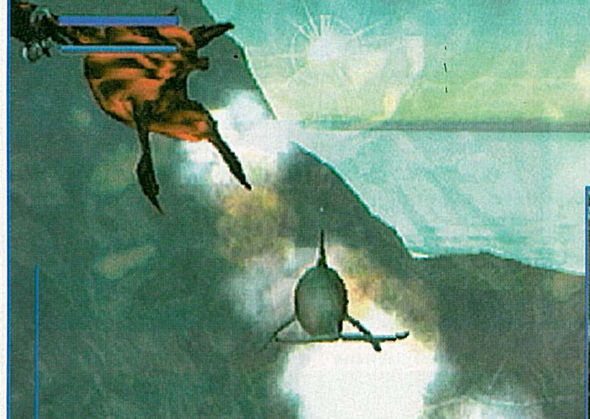




Este es el único secreto (por lo menos eso sospechamos) que oculta el juego. Un simpático partido de baloncesto submarino que, aunque entretiene un ratillo, al poco tiempo se hace un poco pesado debido a la dificultad de manejar el balón con Ecco.

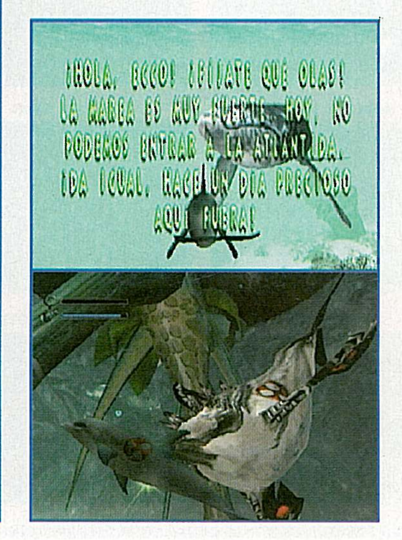


Los tiburones serán, como suele ser habitual, la mayor pesadilla de Ecco. A veces son un tormento.



*El mayor atractivo de **Ecco** es, sin duda, ver cómo los chicos de APPALOOSA han resuelto el entorno. Y todo sube enteros cuando se ve el juego en movimiento.*



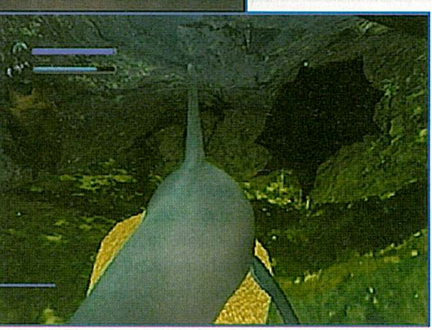




brados a juegos animados, con una mecánica que jamás aburra y con acción constante, apagarán la consola al poco tiempo y utilizarán el juego como una especie de delfinario virtual para mostrar a sus amigos las excelencias gráficas de **DREAMCAST** (por cierto, cada vez más sorprendentes). Otro grupo de usuarios quedarán embelesados ante tamaño despliegue sensorial, y no les importará tener que visitar una y otra vez los mismos parajes disfrutando del espectáculo y avanzando lentamente pero con seguridad. Y he aquí donde radica la peligrosidad del juego, porque para muchos nuestra nota global será injusta a la baja y para otros será excesivamente alta.



La secuencia de prólogo es, en ocasiones, todo un despliegue cromático. No es tampoco de las mejores, pero cumple.



La variedad de texturas es una constante a lo largo y ancho de los 35 capítulos del juego. Eso sí, hay fases mejor resueltas que otras.

Pero como lo que hacemos el valorar y contar cómo es el juego prescindiendo un poco de los gustos personales, lo hemos valorado de la forma más objetiva posible. Y así, resumiendo, en Ecco encontraréis unos gráficos sorprendentes (aunque tras contemplar todas las fases hay grandes diferencias entre unas fases y otras y peca de cierta oscuridad general), unas animaciones de escándalo para Ecco, un hilo argumental peculiar (nos tendríamos que tomar mucho vino peleón para cavilar una historia que mezcla delfines con humanos y con dimensiones temporales) y una mecánica muy pausada, trabajosa, pero que no impide completar el juego. **THE SCOPE**

La EUROCOPA en juego

Euro 2000

ELECTRONIC ARTS adapta su popular y superventas FIFA 2000 a la **Eurocopa** de Selecciones, ofreciendo como principal **novedad** la posibilidad de **disputar** las anteriores ediciones de la citada competición.

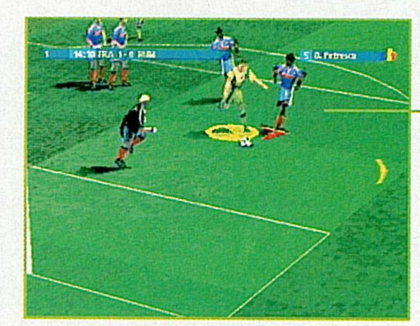




Una vez más el mundo de los videojuegos se hace eco de la celebración de una competición futbolística. En esta ocasión se trata de la próxima **Eurocopa de Selecciones**, a disputar en **Bélgica** y **Holanda**, en el mes de Junio. La lucha por la licencia oficial se ha resuelto en favor de ELECTRONIC ARTS, que repite tras la consecución de los derechos para reproducir el **Mundial de Francia** celebrado en 1998 (Copa del Mundo Francia'98). Tal y como sucedió en el citado programa, se trata de una versión de FIFA 2000 en la que se han eliminado los clubes y se han incluido algunas nuevas opciones con el fin de reproducir el ambiente de la **Eurocopa de Selecciones**. La modalidad estrella es la denominada *Euro 2000*, en la que se incluye la fase de clasificación para la **Eurocopa**, junto a la fase final de la misma. Los equipos incluidos en cada grupo, así como el escenario, las fechas de los partidos y el formato de la competición, son una fiel reproducción de los reales. Junto a esta modalidad hay que destacar los partidos clásicos, en los que se repoducen las semifinales y finales de las anteriores



INTRO *La intro reproduce una mesa de mezclas que pone en juego distintas imágenes en las que se muestran a jugadores reales como el mediocampista alemán **Matthäus**.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS

VALORACION

estamos ante el tercer simulador de fútbol de EA en esta temporada. Mientras que PRIMERA DIVISIÓN STARS incluía una serie de novedades tanto en la gestión de clubes como en el control y apartado gráfico, EURO 2000 es una versión de FIFA 2000 en la que se incluyen nuevas opciones. El tirón de la competición y la marcha de la selección española juegan a favor de este programa.



El control de los jugadores presenta la posibilidad de realizar espectaculares giros y regates con tan sólo apretar un botón. No es posible mantener una carrera al sprint durante mucho tiempo.

EURO 2000

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD









EDITOR *El editor, una de las constantes en la saga FIFA, también está presente permitiendo modificar aspectos físicos y técnicos.*



SECUENCIAS *Las celebraciones de los goles y las protestas muestran espectaculares animaciones en la línea de las incluidas en FIFA 2000.*



Eurocopa



Además de las fases de clasificación y final de la **Eurocopa**, se incluye un modo clásico. Para activar el mismo es necesario vencer la citada competición, e incluye las semifinales y finales de las 20 ediciones de la **Eurocopa** cuya primera celebración se produjo en 1960.



GOL DE ORO *Esta opción permite eliminar la variable tiempo de los partidos, haciendo que finalicen cuando uno de los equipos logre el número de goles previamente fijados.*

El apartado gráfico es idéntico al del último FIFA. Es posible elegir entre cuatro cámaras diferentes en las que puede modificarse la inclinación y el zoom.

Eurocopas. En los mismos se produce una adaptación de los uniformes a la época en la que se disputan los partidos, en la misma línea de la versión mundialista en la que se hacía lo propio en algunos de los partidos más importantes disputados en ediciones anteriores de los **Mundiales**. En el apartado técnico no hay ninguna novedad reseñable con respecto a FIFA 2000, ya que el sistema de control es exactamente igual y su apartado gráfico es muy parecido. ➾ **CHIP & CE**



GRAFICOS — 90

Gráficamente el juego es prácticamente igual que FIFA 2000. Tal y como ocurría en dicho título, la brusquedad en los desplazamientos del balón es el aspecto más negativo, y lo más positivo las diferentes cámaras y las repeticiones.

MUSICA — 90

Generalmente EA cuenta con populares intérpretes para poner el sonido a sus simulados deportivos (en el último FIFA fue ROBBIE WILLIAMS). En este caso incluye el himno oficial de la Eurocopa junto a otros títulos.

SONIDO FX — 97

Tras dejar paso a JULIO MALDONADO y JAVIER LA LAGUNA en PRIMERA DIVISIÓN STARS, vuelven MANOLO LAMA y PACO GONZÁLEZ. Una de las novedades es que los comentaristas también recogen los marcadores simultáneos.

JUGABILIDAD — 93

En el control de los jugadores el juego es exactamente igual que FIFA 2000, incluidos los regates especiales. La licencia de la Eurocopa y los partidos clásicos son el principal aliciente de esta nueva entrega.

GLOBAL



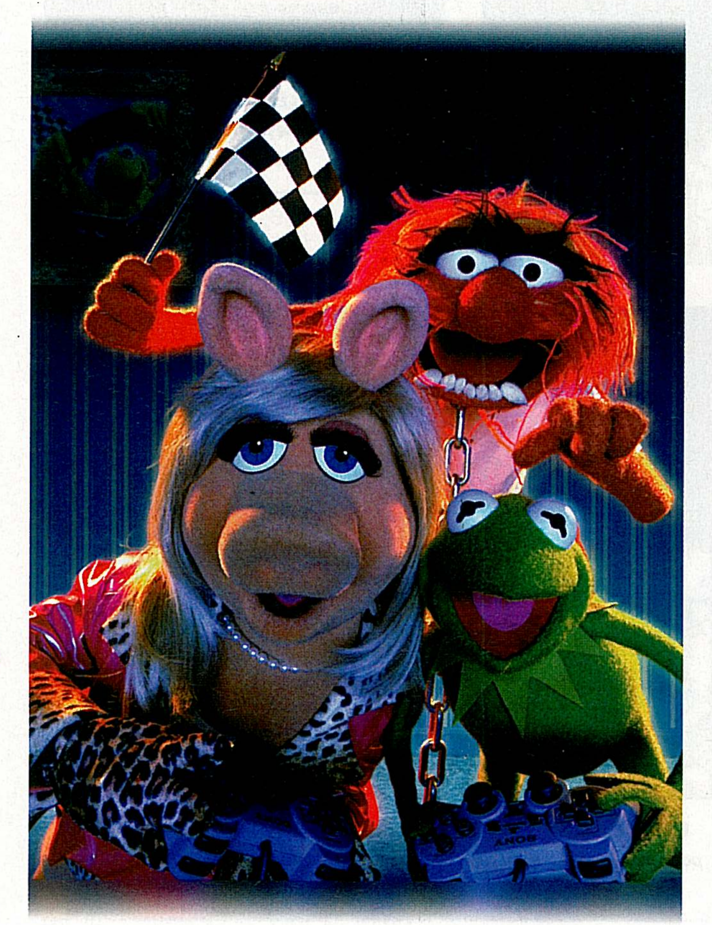
\+ La perfecta reproducción de la Eurocopa de este año.

\- No incluye modificaciones técnicas con respecto a FIFA 2000.

A todo TRAPO

Teleñecos Racemania

El *talento* de Traveller´s Tales se pone al servicio de los siempre entrañables *teleñecos* de Jim Henson para crear un fantástico arcade de conducción con infinidad de *secretos* y modos de juego que entusiasmarán a grandes y pequeños.

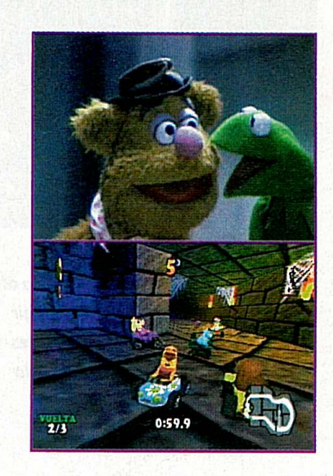


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	TRAVELLER'S TALES

AVENTURA *En este modo la velocidad queda en un plano secundario frente a la exploración a conciencia de cada circuito.*

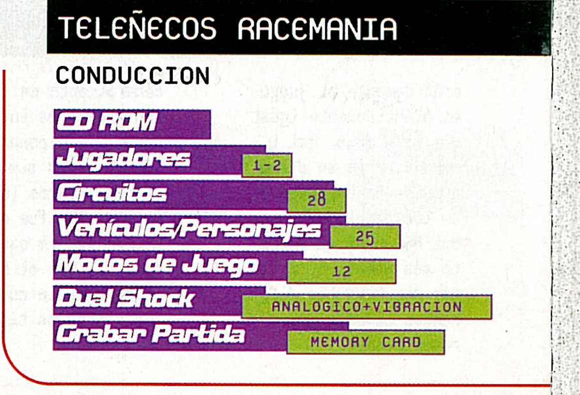
Seguro que más de uno, al ver estas pantallas, imaginará que **Teleñecos Racemania** es otro mero clon más de Super Mario Kart, al estilo de Crash Team Racing. Así parece al principio, pero unos pocas partidas sacan al usuario de su error y confirman a esta creación de TRAVELLER´S TALES como uno de los *arcades* de conducción más completos para ***PSX***. Y es que **Racemania** ofrece mucho más que una simple sucesión de carreras protagonizadas por Gustavo, Gonzo y cía. Cada uno de los 28 circuitos oculta un personaje secreto al que debes localizar y retar para incorporarlo a tu repertorio de teleñecos, sin olvidar otros retos secundarios pero también decisivos, como recopilar estrellas y otros objetos, siempre bajo la tiranía del cronómetro. Los circuitos de **Racemania** se basan en los seis largometrajes protagonizados hasta el momento por los personajes de **Henson**, incluido el reciente Teleñecos En El Espacio. Cada film da pie a



VALORACION

Además de su intachable acabado gráfico, TELEÑECOS RACEMANIA posee además la ventaja de ser uno de los primeros juegos de PLAYSTATION en aprovechar la bajada de precios de SCE. Por sólo 4.490 «pelas» podrás llevarte a casa uno de los arcades de conducción más completos del catálogo PSX. Y sus incontables retos y secretos aseguran una larga vida de juego, tanto en el caso de los usuarios más jovenes como en aquellos jugadores de mayor edad.





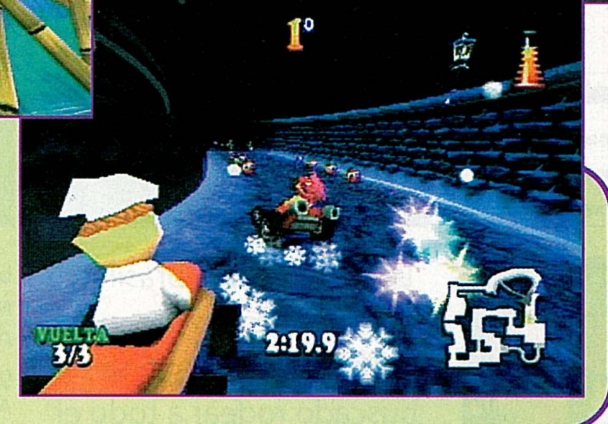
TELEÑECOS RACEMANIA	
CONDUCCION	
CD ROM	
Jugadores	1-2
Circuitos	28
Vehículos/Personajes	25
Modos de Juego	12
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Aventuras y retos





*¿Os acordáis de los Fraggel? Están presentes en **Racemania** en forma de circuito y como uno de los personajes, un obrero Curry.*



Además de las carreras frente a otros teleñecos, para avanzar en **Racemania** también hay que explorar a conciencia cada circuito (dentro del modo aventura) y superar el reto de cada película. Un auténtico *arcade* de plataformas, pero a bordo de un kart.





25 TELEÑECOS *La clave para conseguir todos los muppets pasa por superar los retos de los diferentes jefes y localizar a los personajes en el modo aventura.*

dos carreras, un reto contra un jefe y un circuito de habilidad, de mecánica parecida a un *arcade* de plataformas. Y si eres lo suficientemente hábil, al final podrás acceder a las pruebas más secretas: la Caza del Pollo y la carrera de Fraggel Rock. Como suele ser habitual en los juegos de SCE, **Racemania** ha sido impecablemente traducido y doblado al castellano, y no sólo durante las incontables secuencias de vídeo que amenizan el juego (extraídas de las películas). Te partirás de risa con los comentarios de Fozzie y el Dr. Dientes ya sea en carrera o en la pantalla de selección de personaje, donde podrás encontrar el universo teleñeco al completo, desde personajes clásicos de los los primeros *shows* de TV, como la cerda Peggy, hasta otros de reciente creación, como Johnny Fiama y su mono Sal. Todas estas opciones de juego y variedad de personajes no significarían nada sino estuvieran respaldados por unos gráficos de calidad, y los de **Racemania** son sencillamente soberbios, con un entorno tan sólido como colorido, y amenizados por la mejor música hasta la fecha en un juego de coches. **NEMESIS**



SECUENCIAS DE VIDEO *Dado que **Racemania** toma como origen los seis largometrajes protagonizados hasta el momento por los teleñecos, era lógico que SCE y TRAVELLER´S TALES incluyeran secuencias de cada película.*



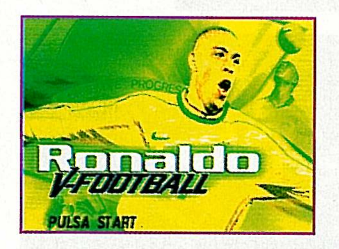


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	95	93	91	92
Teleñecos Racemania ofrece uno de los entornos más solidos vistos hasta ahora en un arcade de conducción para PSX. Es difícil resaltar un detalle por encima de otro: tanto los escenarios como los personajes son geniales.	Como solía pasar con los shows de la tele y las películas protagonizadas por los teleñecos, la música es el elemento más destacable de Racemania. Es completamente diferente a todo lo que hayas oído en un arcade de conducción.	El bajo precio del juego no ha impedido a SCE hacer una labor impecable en cuanto al doblaje del juego, a cargo de los mismos actores que ponen su voz a los teleñecos en la TV y las películas. Y los diálogos son buenísimos.	Racemania ofrece eventos y vehículos para críos y circuitos y personajes para usuarios de mayor edad que exigen un control más exacto. Ambos tipos de usuarios quedan encantados y el juego ofrece eventos para meses.	+ La música. El doblaje. Sólo cuesta 4.490 pesetas. − Algunos eventos te sacarán de tus casillas.



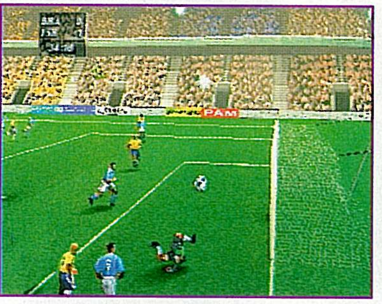
Sabor CARIOCA

Ronaldo V-Football

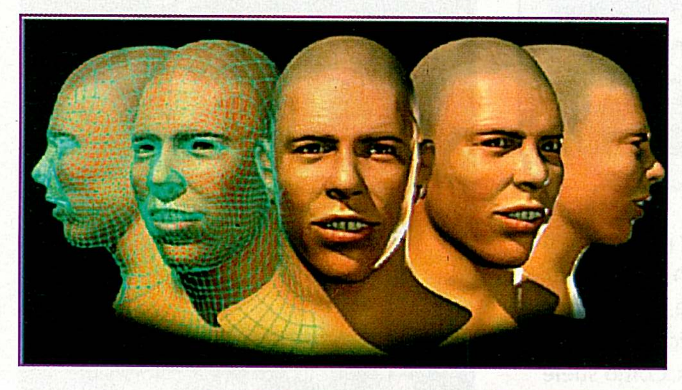




FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	POWER ADN MAGIC







La **estrella** brasileña capitanea un juego de **fútbol** en el que se ha buscado rodear a todo el **programa** del ambiente habitual que acompaña a la gran selección **carioca**.



ESTADIOS
*Los 12 estadios incluidos pertenecen a diferentes países. El situado en **España** es denominado como «Costa del Sol».*

A pesar de su reciente lesión, la popularidad de **Ronaldo** no ha decrecido. Esta circunstancia le convierte en uno de los objetivos para llegar a los consumidores a traves de multitud de campañas publicitarias. En el apartado de los videojuegos, INFOGRAMES se ha llevado el gato al agua firmando un contrato para protagonizar varias versiones de **Ronaldo V-Football** para diferentes consolas. Los usuarios de ***Game Boy Color*** fueron los primeros en recibir al astro brasileño en un programa bastante pobre creado por BIT MANAGERS. Para la entrega de ***PlayStation*** se ha cambiado el grupo programador por POWER AND MAGIC, lo que ha supuesto una modificación total en el concepto del juego. Lo que más llama la atención es la constante presencia de **Ronaldo**, que se hace patente desde la espectacular *intro* hasta los diferentes menús. En todas estas imágenes el ariete brasileño aparece defendiendo la camiseta carioca. El sabor brasileño se ve reforzado por la magnífica selección de comerciales canciones, en las que la samba pone un ritmo frenético a todo el programa. Este entorno sirve para envolver un simulador en el que los gráficos poligonales dan cuerpo a una amplia gama de selecciones nacionales con sus jugadores auténticos. La animación de los jugadores muestra algunos detalles llenos de calidad (como el fantástico control de balones aéreos). Sin embargo, el movimiento tam-



CAMARAS
Se recogen cuatro cámaras para seguir los partidos (2 laterales, 1 frontal y 1 que mezcla diferentes perspectivas). También es posible fijar el zoom.





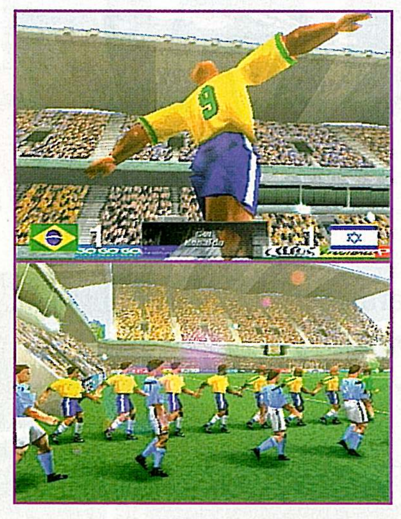
RONALDO V-FOOTBALL	
DEPORTIVO	
CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	-
Competiciones	4
Continuaciones	3
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD

VALORACION

- La presencia de RONALDO unida a todo el entorno de la selección brasileña, suponen el principal aliciente de este programa. Sin ser el número uno, tiene detalles curiosos superando con creces la versión recientemente aparecida para GAME BOY COLOR.

Detalles

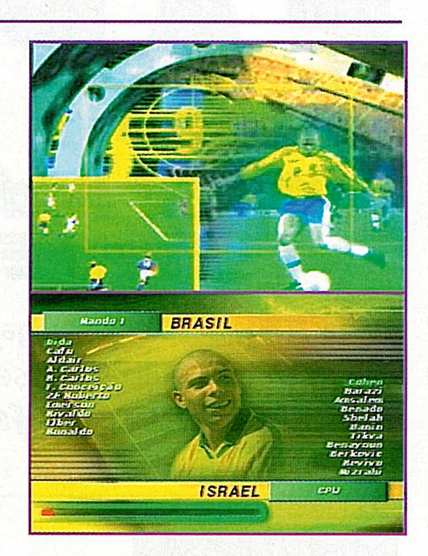
Entre los detalles incluidos en el programa pueden citarse las celebraciones de los goles de **Ronaldo**, en los que realiza su ya célebre avión, y la salida al campo de los jugadores brasileños cogidos de la mano.

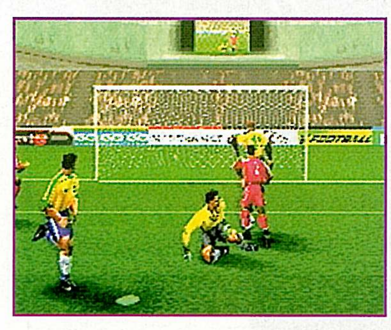




Ronaldo

Con tan sólo 24 años, **Ronaldo** ha deslumbrado al mundo con sus actuaciones en el PSV Eindhoven, F.C. Barcelona, Inter de Milán y la selección brasileña. Entre sus títulos individuales destacan el Balón de Oro en 1997, o ser nombrado como el mejor jugador en el Mundial de 1998. Su imágen aparece tanto en la intro como en los menús.





Repeticiones



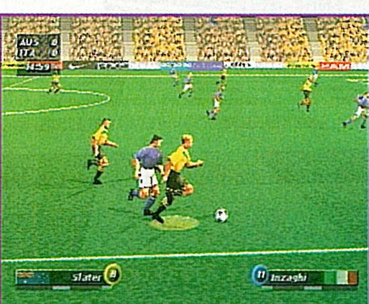
Las repeticiones sólo se ofrecen de forma automática. Pueden verse tras lograr un gol y en algunas ocasiones claras, permitiendo parar la acción y cambiar de cámara durante las mismas.













bién se muestra brusco en determinadas ocasiones. Aunque el desarrollo del juego no es tan convincente como el de otros clásicos del género futbolístico, los jugadores se muestran sólidos y la variedad de pases y tiros permite realizar bastantes acciones diferentes. Sin llegar a ser el mejor título en su género, no hay duda que es el mejor acercamiento de INFOGRAMES al mundo del fútbol, superando claramente a otras propuestas «de la casa» como los irregulares Puma Street Soccer o UEFA Striker. CHIP & CE

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
84 — La reproducción de los jugadores está basada en diferentes polígonos, que no ofrecen demasiado detalles en los rasgos físicos de los jugadores. Los movimientos presentan algunas brusquedades.	97 — Los ritmos brasileños marcan un programa en el que se incluyen canciones muy populares, tanto en la intro como durante los menús y pausas. Sin ningún género de dudas es el apartado más destacado en todo el programa.	92 — Se incluyen comentaristas en 4 idiomas. Mientras que las narraciones en español son bastante sosas, en portugués dejan ver toda la pasión que se pone en los medios de comunicación brasileños.	90 — El control del juego es relativamente sencillo a la hora de realizar las diferentes acciones. En ocasiones se abusa de la posibilidad de coger el balón y meter el turbo. Los porteros son capaces de lo mejor y de lo peor.	89



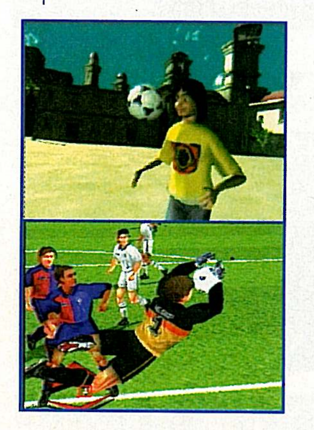
\+ La música es un constante espectáculo.

\- Gráficamente no refleja demasiados detalles del físico de los jugadores.

EXPLOTANDO el filón

World Wide Soccer Euro Edition

La **segunda** entrega de World Wide Soccer para Dreamcast utiliza la base técnica de su **antecesor** y le añade el **telón de fondo** de la próxima Eurocopa de Selecciones.



SEGA fue de las primeras compañías en crear un simulador de fútbol para **Dreamcast**. El título elegido para el nuevo lanzamiento fue World Wide Soccer 2000, con lo que se beneficiaba de la popularidad lograda por esta saga en sus versiones para **Saturn**. Sin embargo, el programa no tenía nada que ver con las anteriores entregas, mostrando un concepto gráfico totalmente diferente en el que la prisa por ser los primeros en lanzar un simulador de fútbol hicieron que el grupo programador (SILICON DREAMS) no se esmerase demasiado. De nuevo SEGA ha vuelto a confiar en la misma compañía para lanzar, en menos de 6 meses, la segunda entrega cuyo mayor aliciente es rodear el programa con la **Eurocopa** de selecciones nacionales a disputar este verano. Como es lógico, en tan breve espacio de tiempo no se han podido realizar demasiadas novedades técnicas. Así, el control de los jugadores es idéntico al de WWS 2000 y sólo se aprecian algunas mejoras gráficas en



*El fútbol sigue siendo una asignatura pendiente para **DC**. Ni Virtua Striker 2, ni UEFA Striker ni las dos versiones de WWS están a la altura de la consola.*

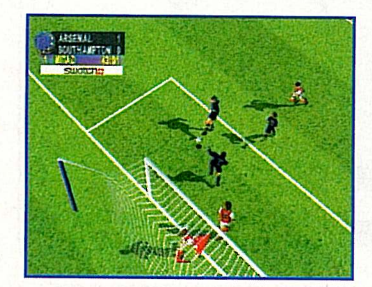






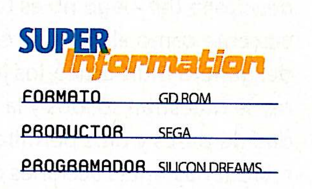
CAMARAS

Durante los partidos se puede optar por modificar tres parámetros en la cámaras (perspectiva, altura y ángulo de inclinación). Sin embargo, en las repeticiones manuales existe una total libertad e movimientos.









SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SILICON DREAMS

VALORACION

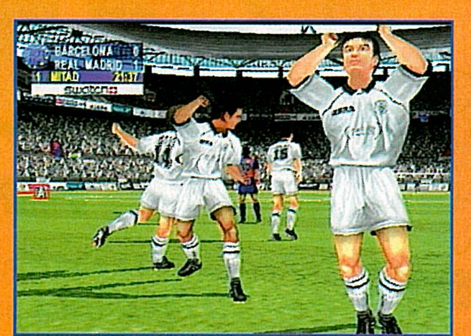
WWS para DREAMCAST, junto a UEFA STRIKER, era el único simulador de fútbol de corte clásico en el mercado. Aunque seguimos sin encontrar un programa acorde con la potencia de la consola, las variaciones incluidas en esta segunda entrega no justifican un nuevo lanzamiento.

WW SOCCER EURO EDITION

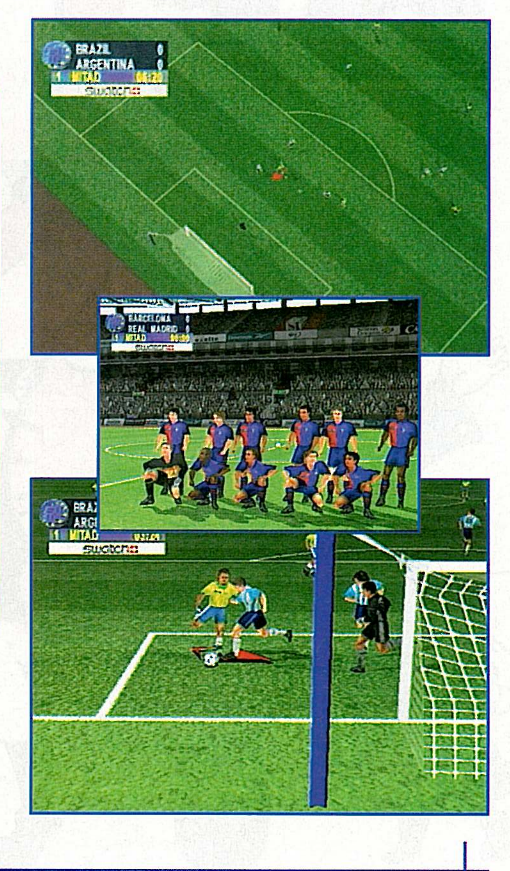
DEPORTIVO

GD ROM	
Jugadores	1-4
Competiciones	6
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM

Celebraciones

Tras lograr un gol se ofrecen una serie de repeticiones automáticas y posteriormente una variada gama de celebraciones por el tanto conseguido.



cuanto a la textura del terreno de juego y en la respuesta de los jugadores. También se notan diferencias en la finalización, como ocurre con los menús o con la inclusión de una *intro* que antes no existía. En cuanto a la presencia de la **Eurocopa**, se ha incorporado una competición con el formato oficial de la misma y se han recogido los estadios en los que se está previsto que se dispute la próxima **Eurocopa**. Por lo demás, no hay demasiadas novedades, ya que junto a las selecciones se siguen incluyendo los clubes de nueve ligas (entre ellas la española). Aunque los nombres de los equipos son los oficiales, los de los jugadores son sólo parecidos, sin que se ofrezca ningún tipo de editor. En resumen, un juego que no hace demasiadas aportaciones ni aprovecha las tremendas posibilidades de DREAMCAST. CHIP & CE

Eurocopa




Los únicos aspectos que recogen la Eurocopa de selecciones son los estadios y un modo con el mismo sistema de competición.

*Los jugadores recogidos en el programa tienen nombres parecidos, pero no iguales a los reales. En muchas ocasiones han sido escritos tal y como se pronuncian en inglés, lo que permite que el comentarista los nombre durante la narración de los partidos. **Luis Enrique** o **Raúl** son algunos de los que más aparecen.*





GRAFICOS 79

en el apartado gráfico el programa no presenta demasiadas novedades con respecto a la precipitada primera entrega aparecida para DREAMCAST. La textura de los terrenos de juego es el aspecto más mejorado.

MUSICA 74

en un programa centrado en la EUROCOPA a celebrar en BÉLGICA y HOLANDA, sorprende que la música (bastante «ratonera») tenga una mezcla de ritmos andaluces y mejicanos. sin duda lo peor del programa.

SONIDO FX 84

Los comentarios, en inglés, son los mismos de la anterior versión. vuelve a sorprender que durante los partidos se nombre a muchos jugadores, a pesar de que su nombre no aparezca correctamente escrito.

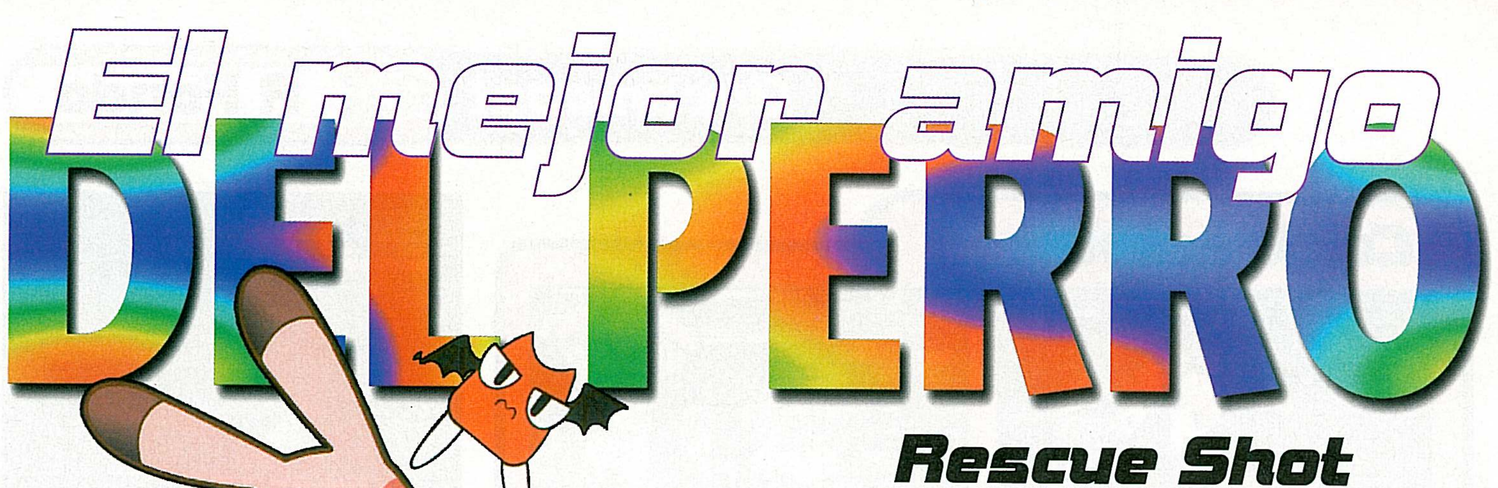
JUGABILIDAD 80

el corto espacio de tiempo entre las dos versiones de este juego ha impedido una mejora significativa. el control de los jugadores no sufre ninguna modificación, aunque la mejora en la respuesta es algo más rápida.

GLOBAL 80



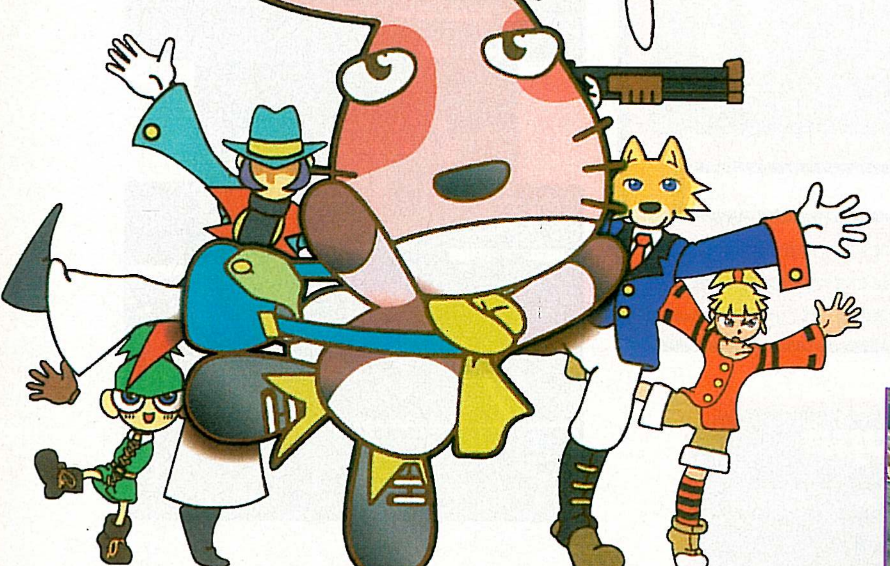
+ Los jugadores responden mejor.
- La escasísima evolución del programa con respecto a su antecesor.

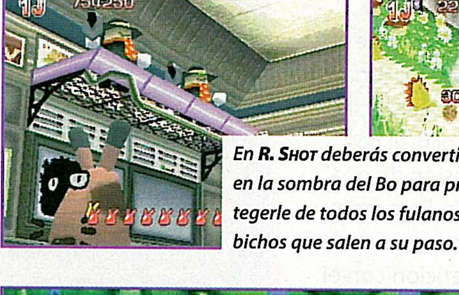


El mejor amigo DEL PERRO

Rescue Shot

Créiamos haberlo visto todo en juegos de **pistola**: barriadas ocupadas por zombies, recopilaciones de minijuegos, aliens arrasando bases militares... pero nunca habíamos visto un título que consistiera en ejercer de **guardaespaldas** para un perro. Sólo Namco podía estar detrás de algo tan delirante.







En R. Shot deberás convertirte en la sombra del Bo para protegerle de todos los fulanos y bichos que salen a su paso.

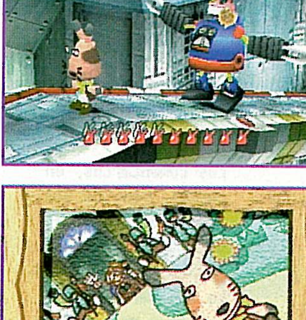
El humor es el aspecto predominante en Rescue Shot, algo que se puede apreciar ya desde la propia pantalla de opciones.

Zurrón en ristre, el bueno de Bo camina por la pantalla de juego, sin saber que cada árbol, roca y casa dispuesta a lo largo del camino, oculta un enemigo que sólo tú podrás eliminar de un certero disparo de *G-Con45*. Tras explotar con bastante acierto el filón de los minijuegos con los dos Point Blank y el reciente Ghoul Panic, NAMCO ha optado para su nuevo *shoot´em-up* de pistola por un desarrollo mucho más tranquilo y relajado, ideal para los usuarios más jóvenes de ***PlayStation***, aunque seguro que más de un adulto acabará rendido ante los encantos de Bo, el cánido errante. La mecánica de **Rescue Shot** es bastante simple (proteger al «perruzno» Bo de todos los peligros que surgen a su paso) pero esa misión no sólo conlleva acabar a tiros con todos los bichos que acechan al protagonista. Deberás disparar al propio Bo para que éste salte o se agache en los momentos precisos, de tal forma que **Rescue Shot** incorpora, en



Los peligros no tienen que venir forzosamente por delante. Estate al tanto también de la espalda y los costados de Bo, aunque el propio perro sea un estorbo al apuntar.





SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	NAMCO

RESCUE SHOT

SHOOT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	12
Ratón	SI
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

gran medida, elementos de *arcade* de plataformas que, unidos a su mecánica *shoot´em-up*, dan como origen un compacto verdaderamente divertido y muy original. Gráficamente no es de lo mejor que ha salido de la factoría NAMCO, pero ese aire simplón y el tosco modelado de los personajes cumplen a la perfección el objetivo de dotar a **Rescue Shot** de un aire de cuento infantil. Tras enganchar a la audiencia más adulta con Time Crisis y los Point Blank, NAMCO parece haber decidido que es el momento de que los más pequeños disfruten de un juego para *G-Con 45*. Y qué mejor forma para ello que con un título sin violencia, con un ritmo adecuado a su edad y habitado por personajes y enemigos entrañables, desde el perro empanado que ejerce de protagonista hasta algunos villanos impagables, como el lobo hostelero o el ornitorrinco del ombligo gigante. Y gracias a su opción de dos jugadores simultáneos, nada te impide compartir con tu hermano/a, hija/o o sobrino/a unas cuantas horas de risas y diversión acompañando a Bo en su simpática odisea. **NEMESIS**



En las últimas fases, el ritmo va acelerándose un poco, pero sin llegar a las cotas de locura de Time Crisis y otros juegos de pistola. A la izquierda podéis ver a Bo sobre el techo del nuevo coche de ***The Scope.***

VALORACION

su relajada mecánica y la carencia de violencia hacen de Rescue Shot un título ideal para iniciar a los pequeños en los juegos de pistola. si ya tienes barba, puede que este juego te parezca algo lento al principio, pero el humor presente tanto en los personajes como en detalles del escenario, y la jugabilidad MADE IN NAMCO acabarán por engancharte al juego como si tuvieras nueve años.









Bo, el «perruzno» intrépido



A lo largo de su odisea, Bo no sólo reclamará la ayuda del jugador para destruir a todos los enemigos que se crucen en su camino. Deberás disparar al propio «perruzno» para que éste salte o se agache en momentos determinados, deberás guiarle en el laberinto disparando al farolillo correcto y tú serás quien le conduzca en su huida por el río.

Su relajada mecánica hace de R. Shot un juego muy recomendable para los usuarios más jóvenes







GRAFICOS — 87

Rescue Shot no es de lo mejor que ha producido NAMCO en cuanto a gráficos, pero precisamente se buscaba ese look simplón para dotar al juego de una ambientación atractiva para el público infantil.

MUSICA — 90

La melodía «arrabalesca» que ameniza las secuencias de introducción es sencillamente genial y logra eclipsar al resto de las músicas del juego, que por otro lado son de una factura excelente.

SONIDO FX — 80

En contrapartida a la música, que es excelente, los efectos de sonido no son para tirar cohetes de alegría y se echa en falta algún diálogo o como mínimo alguna voz digitalizada. Por lo menos, los FX no molestan demasiado.

JUGABILIDAD — 90

Después de jugar con Time Crisis, Point Blank o Ghoul Panic, uno echa en falta algo más de ritmo en Rescue Shot, pero el juego viene como un guante al tipo de usuario al que va dirigido, el público infantil.

GLOBAL — 90

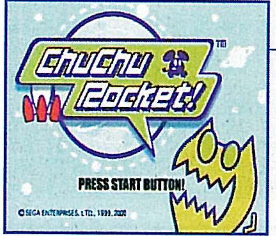
+ El protagonista. Mecánica original. Muy divertido.

– Los usuarios más talluditos echarán en falta algo más de acción.

Chu Chu Rocket

ATRAPADOS por la red

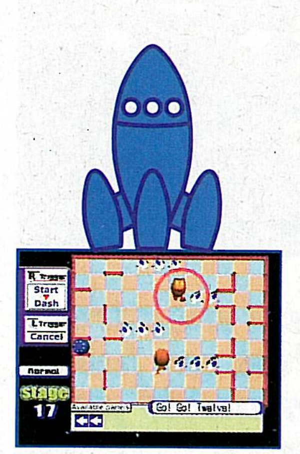
Aunque los usuarios de DC ya tienen la *mente* puesta en el *resto* de los lanzamientos de Sonic Team para el 2000, el primero en llegar será su peculiar *puzzle*.



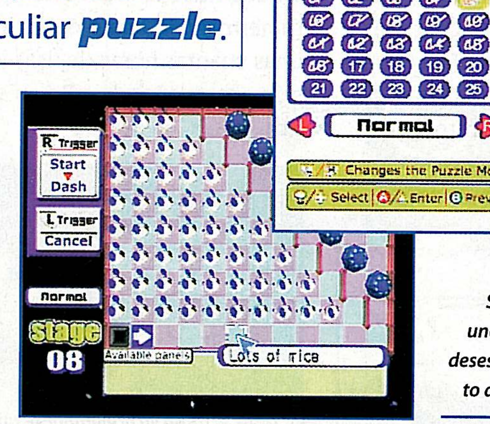
SUPER Information

FORMATO — GD ROM
PRODUCTOR — SEGA
PROGRAMADOR — SONIC TEAM





Ni PHANTASY STAR ON-LINE ni SAMBA DE AMIGO!, el primero de los esperados lanzamientos del SONIC TEAM en llegar a **Europa** no ha sido otro que **CHU CHU ROCKET**, su singular juego de puzzle, que al igual que las entregas japonesa y americana, tiene como principal atractivo la posibilidad de jugar a través de **Internet** contra otros usuarios. Es la cualidad más reseñable de un puzzle ante todo original, que gana bastante con la participación de varios jugadores, pero que no acaba de cautivar como suelen hacerlo otros puzzles. La mecánica de **CHU CHU ROCKET** es bien sencilla. Tu labor consiste en guiar, mediante la colocación de una flechas, a todo un ejército de ratones (*Chu-Chus*) hacia el cohete de tu color. Tus rivales intentarán hacer lo propio, y de paso, te harán la puñeta todo lo que puedan, no sólo desviando a los ratones que ya creías tuyos, sino dirigiendo hacia ti a los temidos gatos (*Kapu-Kapus*). Estos no sólo se meriendan a todo roedor que pillan por delante, sino que al llegar a tu cohete harán descender tu número de ratones rescatados. Ganará el *round* el que



PUZZLES
*Si no puedes convencer a unos amigos para jugar, no desesperes. **Rocket** está repleto de retos para un jugador.*



VEN AQUÍ, «MARDITO» ROEDOR
En su alocada carrera en pos de los cohetes, los ratones (Chu Chus) acabarán en más de una ocasión en las barrigas de los insaciables gatos (Kapu-Kapus).

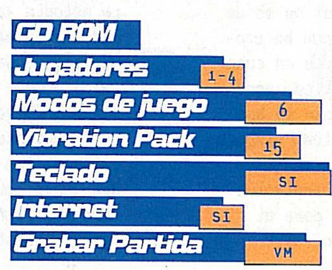


VALORACION

Hay que ser justos ante todo para valorar a CHU CHU ROCKET como lo que es, el pionero en DREAMCAST a la hora de permitir jugar ON-LINE. Dentro de no mucho tiempo habrá otros títulos para DC bastante mejores en cuanto a mecánica y gráficos y que permitirán hacer lo mismo, pero por el momento CHU CHU ROCKET es lo máximo a lo que podrás aspirar si quieres jugar contra un amigo de HUELVA. No posee la capacidad adictiva de un TETRIS, pero resulta divertido si compites contra otros usuarios.

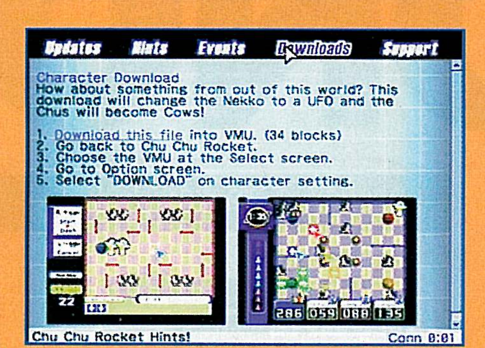
CHU CHU ROCKET

PUZZLE RATONIL



GD ROM	
Jugadores	1-4
Modos de juego	6
Vibration Pack	15
Teclado	SI
Internet	SI
Grabar Partida	VM







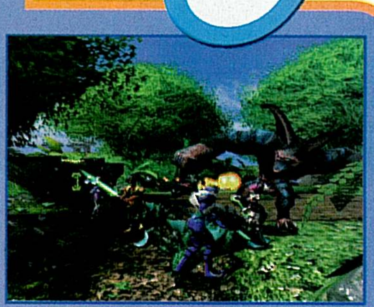


tenga un mayor número de ratones en su cohete cuando el cronómetro llegue a cero. Para complicar aún más las cosas, hay ratones especiales que varían el desarrollo de la partida, ya sea acelerando la salida de sus hermanos, como cambiando la posición de los cohetes de los jugadores. Lógicamente, el juego alcanza sus mayores cotas de diversión con la participación de otros tres jugadores (ya sea en directo o vía *On-Line*), pero el juego del SONIC TEAM también incluye opciones interesantes para los usuarios solitarios. Diferentes puzzles y retos que ofrecen como recompensa la posibilidad de sustituir el gráfico de los ratones por los angelotes del NIGHTS. **CHU CHU ROCKET** es un título simpático, pero se esperaba algo más viniendo del SONIC TEAM. **NEMESIS**

La conexión a **Internet** es la principal virtud y razón de ser de **CHU CHU ROCKET**. Desde el servidor no sólo podrás jugar contra otros usuarios, sino que podrás descargarte parches para el juego.

El futuro de Dreamcast





CHU CHU ROCKET es sólo la punta de flecha de toda una serie de títulos para ***DREAMCAST*** cuya principal virtud será la posibilidad de jugar *On-Line* vía *modem*. A partir de Septiembre podréis disfrutar de QUAKE III ARENA y PHANTASY STAR ON-LINE.





GRAFICOS 70

está claro que los gráficos jamás han tenido un papel importante en los puzzles, pero en el caso de CHU CHU ROCKET son de una simpleza alarmante. coloristas, eso sí, pero demasiado simples.

MUSICA 75

Definitivamente se echa en falta la música del anuncio japonés de TV (si no la has oído, búscala en INTERNET). La del juego no es mala, simplemente sigue la línea espartana de los gráficos.

SONIDO FX 80

como detalle simpático, al pulsar los gatillos L y R el usuario puede soltar frasecillas e improperios al resto de los jugadores. son los únicos FX reseñables, con la salvedad de algunas voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 84

La mecánica es tan original que es fácil que el usuario se pierda al principio entre tanta flecha y tanto ratón. Horas de práctica y la participación de otros jugadores humanos acaban solventando los problemas.

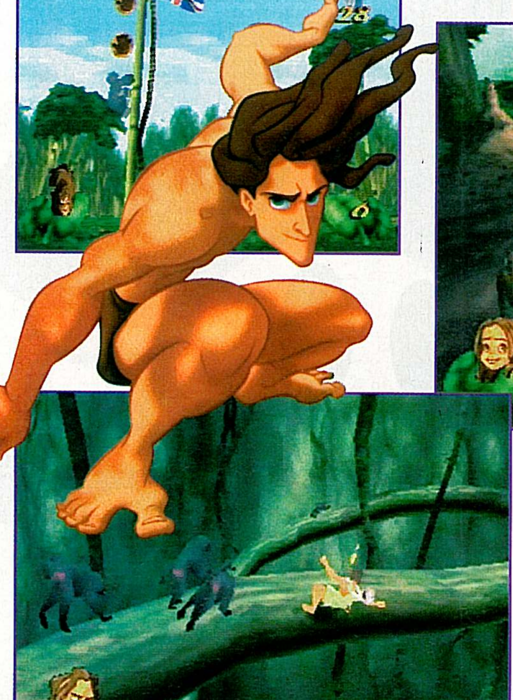
GLOBAL

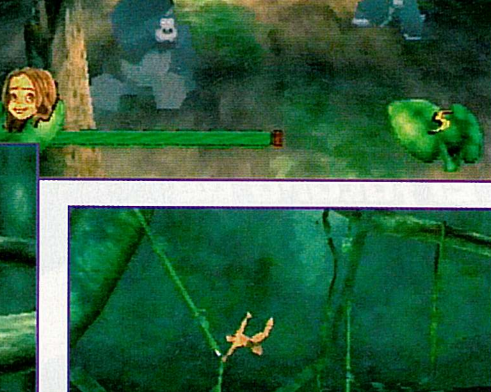


+ es el primer juego que permite jugar ON-LINE.
- Durante las primeras partidas no te enterarás de nada.

DEL MONO al estéreo

Disney´s Tarzan





SUPER Information	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	EUROCOM



El retraso en el lanzamiento de TARZAN en ***N64*** respecto a ***PLAYSTATION*** parece no haber servido para solventar los problemas que presentaba aquella entrega. El desarrollo sigue siendo igual de monótono y repetitivo, y para más inri, lo mejor que tenía el juego de ***PSX*** (las escenas de vídeo) han desaparecido a causa de las limitaciones del formato cartucho. Eso sí, sus 128 megas de capacidad han sido aprovechadas al menos para incluir todas las voces digitalizadas (en inglés) que pudimos oir en ***PLAYSTATION*** y adaptar decentemente la banda sonora de la película, obra de **Phil Collins**. **TARZAN** es un *arcade* de plataformas simpático, pero inferior tanto en gráficos como en mecánica respecto a otros plataformas para ***NINTENDO 64***. **NEMESIS**

VALORACION

como sucedió con la entrega PLAYSTATION, el TARZAN de NINTENDO 64 ofrece buenos gráficos y una jugabilidad bastante correcta, pero acaba aburriendo mortalmente debido a su mecánica excesivamente monótona.



*La mecánica de TARZAN es una mezcla de PANDEMONIUM y el JUNGLE BOOK de **David Perry**.*



Debido a las limitaciones del cartucho se han sustituido las escenas de video por pantallas estáticas.

DISNEY´S TARZAN

PLATAFORMAS

Megas	128
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	13+12 DE BONUS
Continuaciones	NINGUNA
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS — 85

La entrega N64 no ofrece grandes mejoras en cuanto al tosco diseño del protagonista, pero la selva sí sale ganando con el salto de 32 a 64 bits. en comparación a otros juegos de N64, sale perdiendo.

MUSICA — 84

La gente de EUROCOM ha realizado un trabajo bastante digno versionando la banda sonora de PHIL COLLINS, aunque algunos de los temas suenan como si fueran ejecutados por una panda de titiriteros.

SONIDO FX — 91

para lo único que parecen haber sido aprovechados los 128 megas del cartucho ha sido para incorporar todas las voces y diálogos digitalizados que pudieron oirse en la versión PLAYSTATION.

JUGABILIDAD — 82

el control del personaje no presenta grandes problemas, pero superar una y otra vez un sinfín de fases con la misma mecánica acaba con la paciencia de cualquiera. queremos menos fases de estampidas y más variedad.

GLOBAL



84

+ en líneas generales, es un cartucho bastante digno....
- ....pero el personaje de TARZAN da para mucho más juego.


By I-MAN
The psX files
Memory card 4CM
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO cD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
La verdad
esta aqui dentro
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

El golpe DEFINITIVO

Everybody's Golf 2

Con el tremendo ***reto*** que suponía emular el gran trabajo realizado en la primera entrega, Everybody´s Golf 2 es un excelente ejemplo de cómo se puede ser ***fiel*** a una idea y, al mismo tiempo, lo suficientemente innovador como para justificar una continuación.



Los cambios en la metereología tienen consecuencias algo menos nefastas que la anterior entrega, pero para no llevarnos sorpresas desagradables deberemos prestar el doble de atención.



Si la primera parte se convirtió en una referencia casi obligada para los amantes del golf en PLAYSTATION, esta segunda entrega, por su calidad y extraordinaria jugabilidad, debería ser la nueva gran cita de esta temporada. Con un esquema parecido pero con una oferta algo más amplia y con unas innovaciones realmente interesantes, **EVERYBODY´S GOLF 2** es un excepcional simulador de golf con la extraña virtud de poder colmar plenamente las expectativas tanto del más experto jugador como las del que pruebe por primera vez en este deporte. Controles muy claros y precisos, sencillo de manejar, información constante y muy completa, una dificultad perfectamente programada, un número aceptable de campos, diferentes épocas del año y condiciones atmosféricas, nuevo sistema de puntuaciones, nuevos personajes y un montón de extras como premio a nuestras victorias, son algunos de los aspectos que



Aunque dominar todas las técnicas de golpeo resulta fundamental, saber leer correctamente las caídas del green será la verdadera clave de nuestro éxito.





LAS REPETICIONES *de los mejores golpes han sido modificadas y ahora podremos guardar un número mucho mayor de grandes jugadas.*



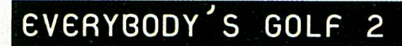
Al ganar los torneos seremos obsequiados con diferentes items que en ocasiones pueden ser de gran utilidad, como en el caso de que sean palos y bolas extra, o de lo más pintorescos, como unos fondos de pantalla.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCEE
PROGRAMADOR	CLAP HANZ LTD

VALORACION

En PLAYSTATION ha habido unos cuantos títulos de interés y con ciertas garantías de entretener a los buenos aficionados, pero ninguno ha conseguido acercarse a la jugabilidad de EVERYBODY´S GOLF. EVERYBODY´S GOLF 2 vuelve a poner el listón un poco más alto en casi todos los apartados y, teniendo en cuenta lo que falta para PLAYSTATION 2, no creemos que encontréis nada mejor.



EVERYBODY´S GOLF 2

SIMULADOR DE GOLF

CD ROM	
Jugadores	1-4
Campos	7
Personajes	13
Continuaciones	SI
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)






Aunque para lograr grandes golpes hay veces que es suficiente con tener algo de fortuna, lo cierto es que éstos irán apareciendo cuando dominemos la técnica y podamos permitirnos algunos riesgos. Los pares cinco son los ideales para buscar el eagle de turno.

Personajes Ocultos





En **EG2** podremos elegir entre trece personajes distintos... aunque no desde el comienzo del juego. Para acceder a los once restantes, deberéis derrotarles en un apretado duelo *versus*. Algunos son bastante duros, por lo que no estaría de más que salvéis la partida cada vez que estéis con ventaja. Los tres últimos personajes son el lagarto Gex, el payaso de Twisted Metal y el esqueleto de Medievil.

Los golpes especiales son potentes pero también limitados. Dosifícalos al máximo.

garantizan plenamente nuestra diversión. Gráficamente es un poco superior a la anterior entrega en la belleza y detalle de los campos y en un número mayor de efectos visuales y cámaras, pero también han perdido algo de gracia y definición sus personajes. Para compensar, encontraréis importantes cambios en los juegos de las cámaras y además ahora todo resulta mucho más espectacular. Puestos a lamentar algo, lo único que echamos de menos es que no hayan añadido el esperado modo historia que tanto nos gustó en Mario Golf, la versión que CAMELOT hizo para ***Game Boy Color***. El cambio de programadores (ahora CLAP HANZ LTD) nos ha privado de esta interesantísima posibilidad y es una pena, porque se hubiera acercado al sobresaliente absoluto. **DE LUCAR**



Tras cada torneo, si logramos los puntos exigidos, pasaremos a un nivel superior.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	85	92	94	92
Los nuevos personajes son simpáticos y están bien animados, pero son algo inferiores a los de la anterior entrega en definición. Los campos son de lo mejor que hemos visto y también se han añadido efectos y cámaras.	Podrían haber compuesto unas cuantas melodías más, pero hay que reconocer que con las que hay (y, sobre todo, teniendo en cuenta el tipo de juego), cubren el expediente con dignidad y amenizan el juego.	Una ambientación muy brillante. La posibilidad de elegir entre varios locutores, un público entregado y bastante ruidoso, y efectos de ambiente con todos los sonidos imaginables, os harán sentir que estáis en el campo de golf.	Los cambios en la estructura y los añadidos han aumentado en algunos enteros su extraordinaria jugabilidad y podemos aseguraros que tendréis diversión para rato. Es de lo mejor que encontraréis en este deporte.	+ Los añadidos que potencian la antológica jugabilidad. − Han eliminado el minigolf y no han añadido el esperado modo historia.





RESISTIRE hasta el fin

Resident Evil Survivor

La apuesta de **Capcom** puede resultar toda una **sorpresa** para los **seguidores** de Resident Evil. Lo que no sabemos es si será buena o mala, porque no todos van a encontrar lo que esperaban. Por un lado destaca la **originalidad** y por el otro el bajón de **calidad** de la saga.

Se echaba falta un soplo de aire fresco en la saga más terrorífica de CAPCOM, y la compañía japonesa ha puesto todo su empeño en conseguirlo con esta mezcla de *shoot'em-up* y *survival horror*. Como principal novedad respecto a otros juegos de disparos, **Resident Evil Survivor** nos permitirá desplazarnos por los escenarios, siempre con una perspectiva en primera persona. De esta forma es posible recoger distintos objetos (llaves, armas, munición y plantas) lo que le da al juego un ligero toque de aventura. Pero en **RES** nuestro principal objetivo será en todo momento hacer gala de buena puntería si no queremos ser devorados por toda una plaga de monstruos. Es este último aspecto uno de los más cuidados del juego, tanto gráficamente como en variedad, ya que se han incluido bestias clásicas de la saga de la talla de Tyrant, junto a un jefe final totalmente exclusivo. El aspecto negativo está en los escenarios, pues aunque se han creado totalmente en 3D no alcanzan la calidad de un título de primera clase. En cuanto a la jugabilidad de **Resident Evil Survivor**, nos encontramos con dos vertientes. En la primera es posible jugar con pistola. En un principio, el control resulta-



ALTERNATIVAS

Dependiendo del camino que hayas escogido, podrás encontrarte con diferentes monstruos, como este gigantesco cocodrilo que hacía su primera aparición en Resident Evil 2.

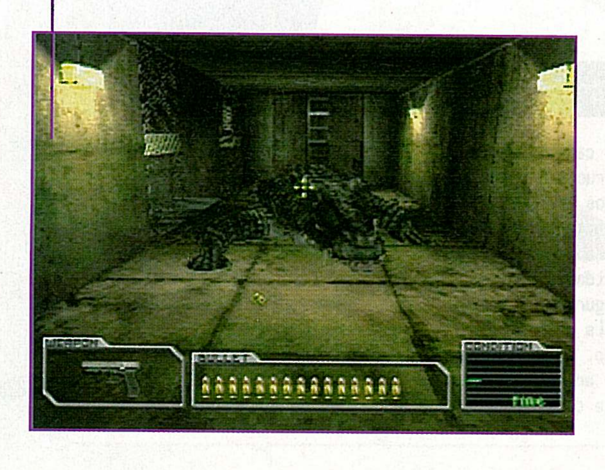




Inspecciona todos los rincones a fondo y no te dejes una sala sin explorar. Sólo de esta forma podrás hallar las ocho armas que hay en el juego.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM



VALORACION

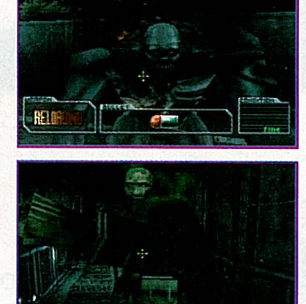
RESIDENT EVIL SURVIVOR resulta divertido la primera vez. A pesar de la lentitud de su desarrollo, la acción es una constante y tendremos que utilizar la pistola en todo momento. Sin embargo, el bajón de calidad notable de la saga y el breve desarrollo (a pesar de los caminos alternativos) lo dejan muy por debajo de otros SHOOT'EM UP y de cualquier capítulo anterior de la saga.

RESIDENT EVIL SURVIVOR

SHOOT'EM UP

CD ROM	
Jugadores	1
Niveles	1
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Las bestias

Junto a Tyrant podremos encontrar un nuevo jefe final mutante recién salido de la macabra factoría de Umbrella.

Al rescate

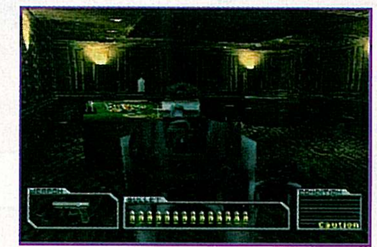


El protagonista, además de recuperar la memoria, tendrá que rescatar a estos dos niños para salir de Raccoon City antes de que la ciudad sea atacada por Umbrella.






rá un tanto extraño. Porque hay que utilizar la pistola para moverse, pero en cuanto te acostumbres se convertirá en tu compañera más fiable para mandar al infierno a las huestes de Umbrella. Para los que no gusten de complicaciones, el *Dual Shock* también cumple con nota alta su cometido. Pero lo que más te sorprenderá la primera vez que consigas terminarte **Resident Evil Survivor** será lo poco que dura el juego. Esto puede resultar frustrante, pero hay que tener en cuenta que **RES** cuenta con




muchos caminos alternativos que será posible descubrir en nuevas partidas. Al final de cada partida obtendremos un *ranking*, y en él se valoran el tiempo empleado, la puntería, los monstruos aniquilados, los sprays utilizados, las continuaciones y las armas encontradas (hay un total de ocho incluyendo el *rocket launcher*). Dependiendo del *ranking* obtenido podremos conseguir una recompensa. En resumen, un buen título para completar la colección, pero discreto comparado con los anteriores. **R. DREAMER**



GRAFICOS 75

Para pertenecer a una saga que siempre ha hecho gala de un apartado gráfico excelente, RES nos ha defraudado bastante. Tan sólo el diseño de las bestias creadas por UMBRELLA se salva de la quema.

MUSICA 82

Como ha sucedido hasta la fecha en cualquier RESIDENT EVIL, la música sigue en todo momento la acción, con subidas de tono en los momentos más dramáticos, pero sin alcanzar la brillantez de otros capítulos de la saga.

SONIDO FX 82

Resulta extraño que en algunos momentos los efectos sonoros parezcan rayar la perfección, y en otros los creadores del juego hayan metido la pata hasta el fondo, haciendo que los helicópteros parezcan abejorros.

JUGABILIDAD 81

El concepto del juego resulta bastante original, aunque al final sólo se quede en un SHOOT'EM-UP que nos deja con la miel en los labios cuando empezábamos a pillarle el tranquillo. En definitiva, RES es demasiado corto.

GLOBAL 79

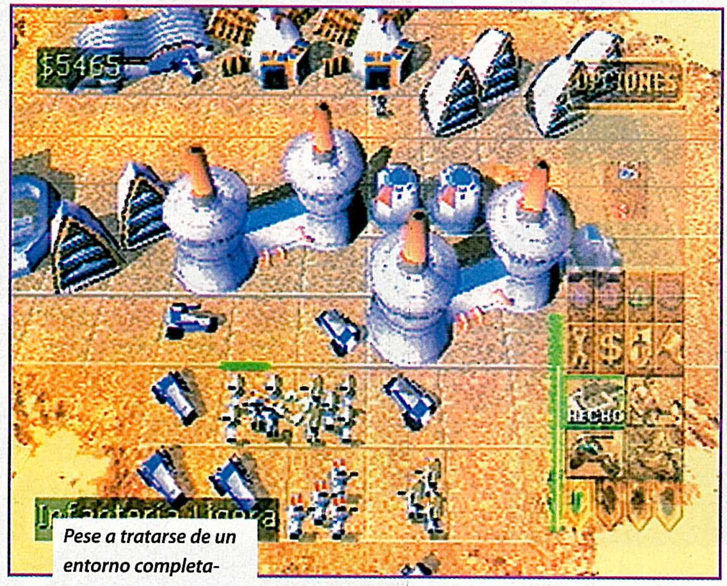
+ El concepto original del juego.

- El apartado gráfico deja bastante que desear. Y encima es muy corto.

Pasión por la ESPECIA

Dune

Nos ***encantó*** y nos sigue encantando. Con Dune para PlayStation se ***vive*** la vuelta a los orígenes, a un ***año*** 1994 en que la estrategia comenzó a gestar un sistema de ***juego*** que a la postre se ha ***convertido*** en todo un ***clásico***. Fue en 1994, sí. Aquel año en que descubrimos la cara ***amable*** de la estrategia.



*Pese a tratarse de un entorno completamente 3D, la calidad gráfica de **Dune** está muy por encima de títulos semejantes como Command & Conquer/Red Alert.*



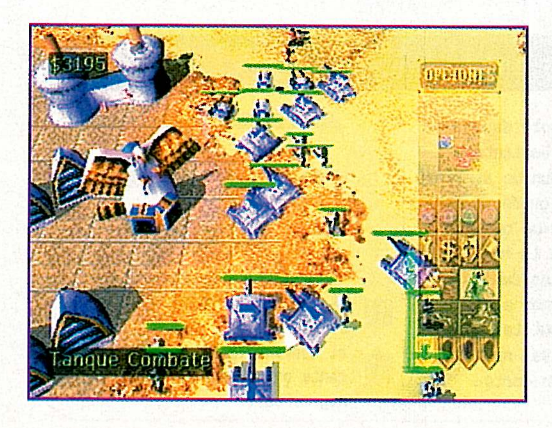
SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	WESTWOOD ST.

¿Qué fue primero, el huevo o la gallina? O mejor dicho, ¿Qué fue primero, Command & Conquer o **Dune**? Por supuesto este último, aunque por lo visto en el juego que tenemos entre manos en este momento, fácilmente se podría pensar lo contrario. **Dune**, como película, contó con interesantísimas adaptaciones, entre las que destacaba una excepcional aventura gráfica que apareció para ***compatibles PC*** y ***Amiga***. La versión que a nosotros nos interesa apareció para ***Mega Drive*** en 1994 (***Mega CD*** contó con un híbrido de ambas partes), aunque hace poco tiempo, en 1996, unos rusos aventureros llamados PERESTROIKA SOFT, lo

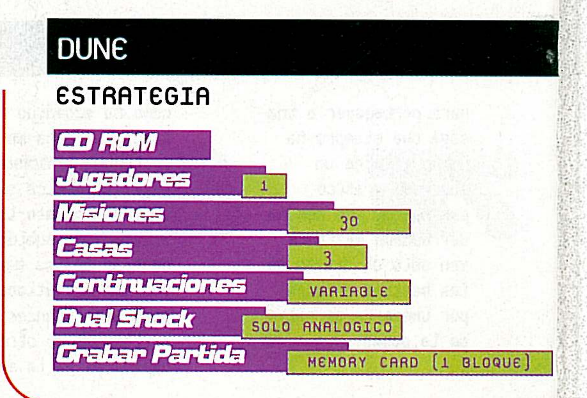


No hay nada como organizar un súper-ejército con el que posteriormente aniquilar al enemigo. La batalla, además, es un espectáculo fuera de lo común.



VALORACION

● DUNE añade los elementos justos a un clásico como COMMAND & CONQUER, aunque a su vez conserva la esencia de otro clásico como DUNE 2: THE BATTLE OF ARRAKIS. Esa curiosa mezcla es la que hace que DUNE para PLAYSTATION sea un título con un atractivo inmenso, aunque no carente de ciertos aspectos negativos. El número de niveles puede parecer reducido y los modos de juego existentes son escasos. Aun así, DUNE es una inmejorable opción para los amantes de la estrategia ligera.



DUNE

ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1
Misiones	30
Casas	3
Continuaciones	VARIABLE
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

portaron para ***ZX Spectrum 128K*** (ver para creer). Aquel título, llamado Dune 2: The Battle of Arrakis, sentó las bases de la estrategia «*light*», esa que utilizan juegos como los de las sagas Command & Conquer o Warcraft. Para quien haya jugado con este título, encontrará que **Dune** para ***PlayStation*** es más de lo mismo, aunque adaptado a los tiempos que corren (gráficos en 3D y unas dimensiones de juego mucho más importantes). Para los que hayan jugado a cualquiera de los Command & Conquer, también encontrarán que **Dune** es más de lo mismo. En realidad, **Dune** mezcla lo mejor de ambos títulos, conformando así uno de los juegos de estrategia más atractivos del momento, con el añadido de contar con la estética del clásico de ciencia ficción. Como en Battle of Arrakis, el jugador tiene la posibilidad de seleccionar entre las tres casas que conviven en **Dune**, que deberán enfrentarse a través de 30 niveles cuya sucesión no será en ningún caso lineal. Técnicamente **Dune** no aporta nada nuevo con respecto a anteriores Command & Conquer (si acaso una cierta mejora gráfica), por lo que no defraudará a ninguno de los fieles a la saga. **J. C. MAYERICK**

The Battle of Arrakis



Apareció en 1994 y fue programado por WESTWOOD STUDIOS, sentando las bases de un género que, basado en la estrategia, pudo llegar a todo tipo de usuarios.

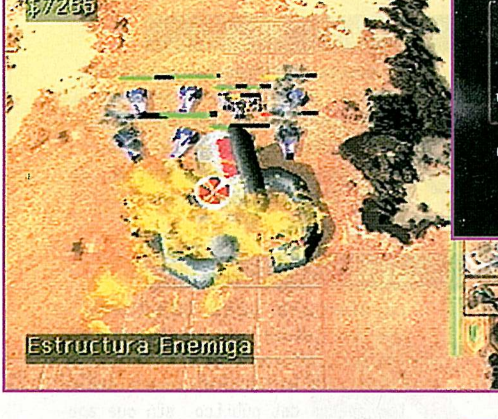



*Como en la versión original, **Dune** para **PlayStation** muestra los diferentes territorios disponibles para la invasión, varios en cada turno. Eso habilita una variedad abundante de posibilidades.*

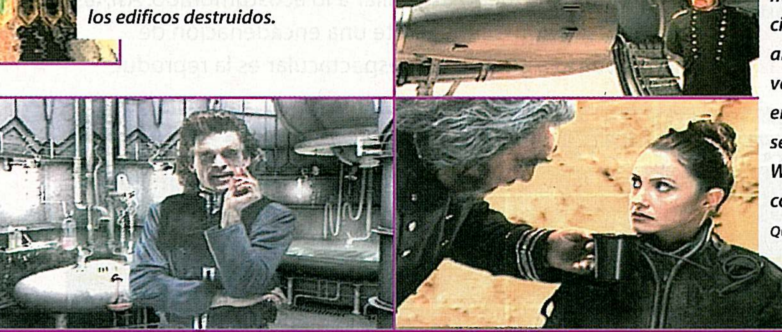




*En **Mega Drive** ya ocurría, por lo que no resulta en ningún caso una novedad. El hecho es que se podía elegir entre las tres casas disponibles: Atreides, Harkonnen y Ordos.*



Al final de cada misión llega el momento de hacer recuento y comprobar las unidades perdidas, así como los edificos destruidos.



*Antes de comenzar cada misión, una breve secuencia de vídeo mete en ambiente al jugador. La verdad es que recuerdan en exceso a títulos tan semejantes, (también de WESTWOOD STUDIOS), como los Command & Conquer para **PlayStation**.*

GRAFICOS — 90

Pese a ser un entorno completamente 3D, consigue ofrecer un detalle gráfico semejante al de las 2D. El único «pero» que se puede poner es la leve ralentización que se produce cuando un gran número de unidades se agrupan en pantalla.

MUSICA — 80

La banda sonora de DUNE es, con diferencia, el apartado más mediocre de todo el juego. En todo caso, consigue alcanzar a duras penas esa clase de ambientación que se espera para un juego de estas características.

SONIDO FX — 85

Los efectos de sonido se mantienen en unos niveles normales (no hay ninguno que destaque por encima de otro). Quizá merezca la pena destacar las voces en castellano, aunque existe mucha diferencia entre la calidad de unas y de otras.

JUGABILIDAD — 93

Los jugadores que disfruten con el mundo de la estrategia, y en especial con la saga COMMAND & CONQUER, encontrarán en DUNE el colmo a todas sus aspiraciones. Dentro de este género, es de lo mejorcito que se puede jugar hoy.

GLOBAL



+ Mezcla lo mejor de dos títulos excepcionales.

− La ralentización que sufre en ciertos momentos del juego.



DESDE EL PALCO

Premier Manager





VALORACION

Ante su gran rival, MANAGER DE LIGA, el programa cuenta con la ventaja de poder gestionar equipos de varias ligas europeas. En su contra juegan los fallos sonoros y el no recoger con tanto detalle la competición española, siendo sin duda su mayor handicap.

Este nuevo programa entra en competencia directa con MANAGER DE LIGA. **PREMIER MANAGER** también incluye las dos divisiones españolas, pero también permite controlar equipos de otras cuatro ligas europeas. Sorprende el hecho de que los nombres de los clubes no sean iguales a los oficiales (por ejemplo el Atlético de Madrid aparece como Madrid Reds). Sin embargo los jugadores sí lo son, incluyendo las plantillas de la presente temporada. El desarrollo del juego es similar a lo acostumbrado. Así, las decisiones se toman mediante una encadenación de menús. Junto a ellos lo más espectacular es la reproducción de los partidos, en los que se puede optar por diferentes cámaras. Los encuentros también pueden seguirse con comentarios escritos, aunque se eliminan los habituales esquemas simplificados de todo el campo. En cuanto a los modos de juego, hay dos posibilidades: el modo carrera (en el que se empieza por un equipo de segunda división) y el modo manager (en el que se puede elegir el equipo a gestionar). CHIP & CE



Ligas y partidos. Junto a las dos divisiones españolas se pueden gestionar los clubes de las ligas alemana, francesa, inglesa e italiana. Sin embargo, los nombres de los equipos no son exactamente iguales a los oficiales. En el apartado gráfico lo más destacado es la reproducción de los partidos. Las jugadas más interesantes se presentan con una considerable variedad de cámaras.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	CANAL PLUS MULT.

PREMIER MANAGER

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 83

El apartado gráfico queda en segundo plano. Dentro de las limitadas posibilidades, los menús son bastante monótonos, mientras que las imágenes de los partidos muestran la cara más espectacular.

MUSICA — 72

La música, instrumental y bastante insulsa, sólo hace acto de presencia en la intro (en la que una especie de satélite lanza un balón como aerolito), y en el menú inicial. En juego, la música desaparece.

SONIDO FX — 78

Los efectos de sonido sólo tienen una oportunidad para lucirse durante los partidos. De todas formas, en los mismos lo único destacado son los gritos del público, sin que aparezca ningún comentarista.

JUGABILIDAD — 85

El desarrollo del programa no presenta modificaciones con lo que es habitual en este género. El control analógico permite moverse por la pantalla como si se tratase de un ratón. Sin novedad en las opciones.

GLOBAL



+ La posibilidad de gestionar a clubes de 5 ligas.
− No incluye los nombres oficiales de los equipos.

Más que un CLUB

Barça Manager





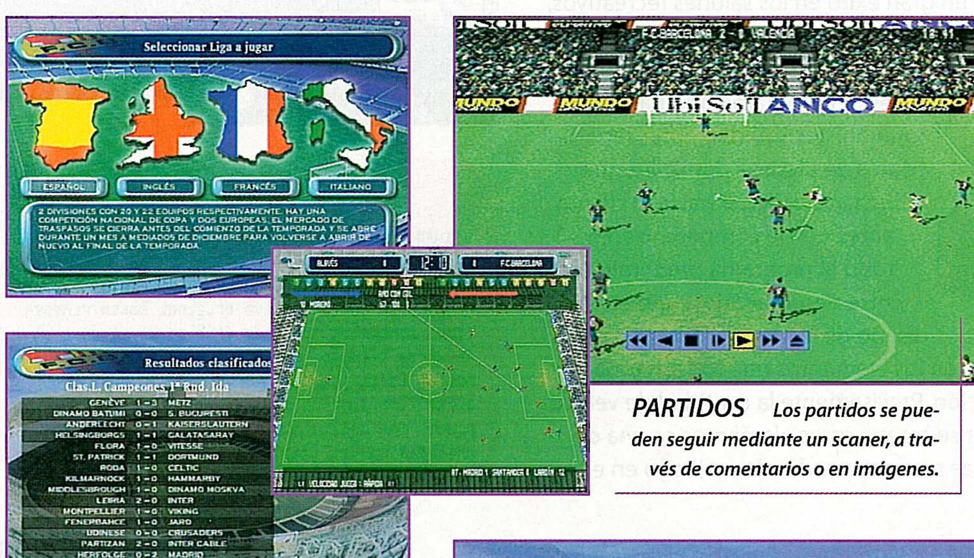
El Barça se convierte en el primer equipo *español* en dar su nombre a un *programa* para una consola. Un juego de manager que, además, permite gestionar otros clubes.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	ANCO

La fiebre de los programas de *manager* futbolísticos continúa con el lanzamiento de un nuevo título. Aunque su título parezca indicar que el F. C. Barcelona es el único protagonista, junto al citado equipo se incluyen los demás componentes de la liga española y de las competiciones inglesa, francesa e italiana. Sólo unos cuantos detalles dejan notar la presencia del Barcelona. Así, es posible elegir entre el español o el catalán como idiomas de los menús, y el Camp Nou sirve como fondo a muchas de las pantallas. En cuanto al desarrollo de los partidos, el programa es menos espectacular que sus competidores. Sin embargo, en la mecánica del juego se mantiene en la línea habitual, incluyendo equipos y jugadores reales y todo tipo de decisiones. **CHIP & CE**



PARTIDOS *Los partidos se pueden seguir mediante un scaner, a través de comentarios o en imágenes.*



VALORACION

● el manager de ubi soft utiliza el nombre del f.c. barcelona como aliciente publicitario. sin embargo, no es más que un programa creado para diferentes mercados europeos. ante la similitud en el desarrollo del juego, la peor calidad gráfica lo sitúan un poco por debajo de sus competidores.

BARÇA MANAGER

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 78

el apartado gráfico no suele ser de los mejor parados en los programas de manager. este juego además de no ser una excepción, presenta una reproducción de los partidos mucho más simple que la de sus competidores.

MUSICA 81

el himno del f.c. barcelona constituye la banda sonora del programa. la música aparece durante los periodos de carga, aunque desaparece por completo en los menús. si no eres seguidor del barcelona puede acabar con tu paciencia.

SONIDO FX 78

la reproducción de los partidos es la única rendija por la que los efectos de sonido pueden dejarse notar. sin embargo, se limitan al tenue murmullo de los aficionados.

JUGABILIDAD 80

las decisiones y la inclusión de equipos de 4 países diferentes hacen que el desarrollo del juego presente variadas posibilidades. sin embargo, los larguísimos periodos de carga y la presencia testimonial del barcelona suponen un duro golpe.

GLOBAL



\+ algunos detalles, como los plazos de apertura para los fichajes.

\- la duración de los periodos de carga es insoportable.



Entrega a DOMICILIO

Radikal Bikers

Directamente desde las ***recreativas*** llega un programa que reproduce las peripecias de los ***repartidores*** de pizzas en el endiablado tráfico de las grandes ***ciudades***.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	BIT MANAGERS

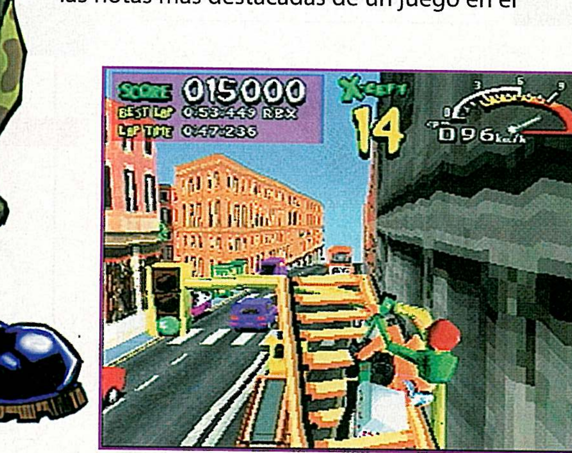


Dentro de las recreativas aparecidas en las últimas fechas, **Radikal Bikers** sorprendió a propios y extraños por su sencillez y jugabilidad. Tras lograr un gran éxito en los salones recreativos, el programa ha dado el salto a ***PlayStation*** respetando fielmente las características fundamentales del programa original. Los protagonistas son diferentes repartidores de pizzas a domicilio, que luchan por llegar hasta el cliente antes que la competencia. En todo el programa predomina el corte desenfadado, tanto en el diseño de los 6 repartidores como en los elementos que rodean toda la acción. Precisamente la cantidad de vehículos, transeúntes y otros elementos es una de las notas más destacadas de un juego en el



VALORACION

Infogrames y los fantásticos y reputados programadores españoles afincados en Barcelona Bit Managers, han conseguido trasladar toda la jugabilidad de la recreativa original hasta PlayStation. Aunque el apartado gráfico no alcance al de otros títulos, Radikal Bikers consigue ponernos en la piel de lo que puede a llegar a ser el tráfico para un repartidor de pizzas. Una prueba más del talento hispano. Esperamos con ansiedad nuevos juegos de Bit Managers.



RADIKAL BIKERS

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	SI
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

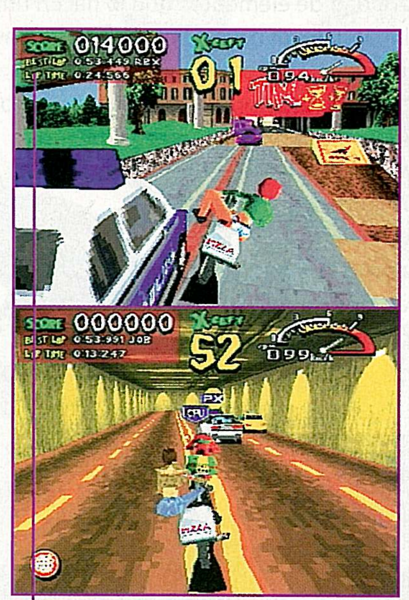
Modo Radikal



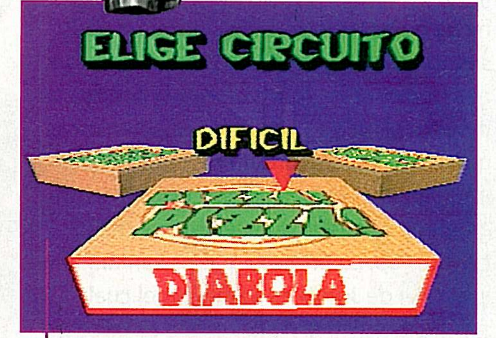
No existen tiempos intermedios, siendo la única condición para pasar de fase llegar antes que los rivales. Para lograr puntos hay que recoger en el camino los ingredientes que pide la clientela, así como encontrar el mayor número de atajos posibles. Según se avanza en el juego se pueden adquirir nuevas motos.

DOS JUGADORES *Los circuitos incluidos en esta modalidad de juego presentan bastantes diferencias con los que aparecen en el resto del programa. Además, desaparecen la mayor parte de los elementos que rodean a los motoristas, por lo que las carreras se hacen bastante insulsas.*

que la acción es trepidante en todo momento. El gran número de aspectos en pantalla contrasta con la sencillez gráfica de todo el programa. Sin embargo, este aspecto no impide recrear diferentes ambientes, que van desde el centro de una gran ciudad, al concurrido acceso a un puerto, pasando por un cementerio en el que los *zombies* hacen el papel de peatones. La maniobrabilidad de las motos se consigue con sólo dos botones, destacando la rapidez de movimientos y la posibilidad de realizar grandes saltos. También hay que citar la aparición de diferentes iconos que permiten multiplicar nuestra velocidad o dotar al personaje de la capacidad de quitarse de encima cualquier obstáculo que se ponga por delante. En cuanto a las opciones, se pone de manifiesto la concepción original, aunque al modo *Arkade* (en el que hay que superar unos tiempos intermedios) se une el modo *Radikal* en el que el objetivo principal es llegar antes que la competencia. Una buena opción si buscas un juego que te enganche durante mucho tiempo. **CHIP & CE**



MODO ARCADE *Este modo de juego es un fiel reflejo de la recreativa original. Además de superar una serie de tiempos intermedios, hay que entregar la pizza antes que la competencia.*



CIRCUITOS *Están agrupados con el nombre de 3 pizzas. Cada uno de ellos incluye cuatro recorridos diferentes.*





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
80	93	83	93	86
El diseño gráfico de los pilotos y de los restantes elementos es sencillo, sobre todo si lo comparamos con otros programas del mismo género. Lo más destacado es la cantidad de elementos en movimiento al mismo tiempo.	Aunque sorprende que los menús pasen en el más absoluto de los silencios, la música juega un papel fundamental durante las pruebas. Las canciones elegidas colaboran a incrementar el ritmo que impregna todo el programa.	Su papel es muy reducido durante todo el juego, limitándose a incluir diferentes efectos cuando se produce una colisión o se recoge alguno de los iconos. También aparecen algunas frases aisladas.	El sencillo control, basado sólo en dos botones, nos da una idea de lo fácil que resulta manejar las motocicletas. La acción es innegable, logrando un ritmo que se convierte en su mejor aliado. El juego engancha.	+ La gran cantidad de elementos en pantalla. − La excesiva sencillez en el apartado gráfico.



Jojo's Bizarre Adventure

La aventura ORIGINAL



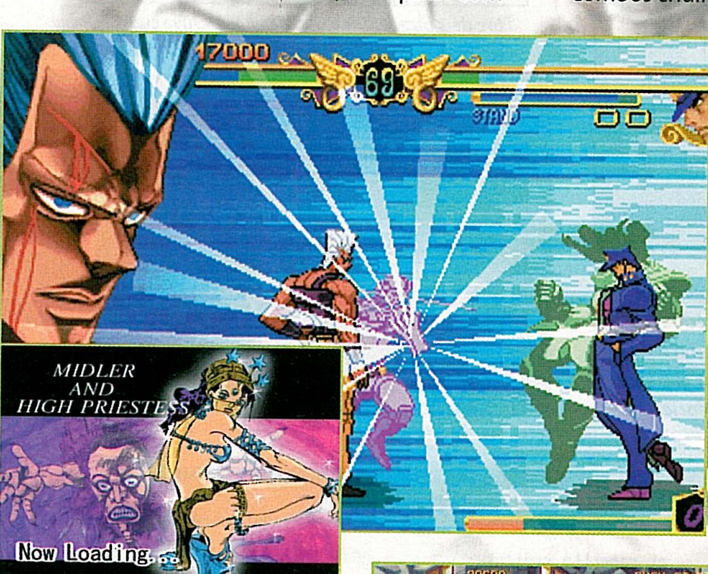
FORMATO CD ROM
PRODUCTOR VIRGIN INTERACT.
PROGRAMADOR CAPCOM



Pese a que **nunca** llegamos a ver la recreativa original de Jojo's ni el manga en la que estaba basada, creado por Hirohiko Araki, la gente de Virgin, confiando en la **calidad** que caracteriza a Capcom, trae hasta nosotros Jojo's Bizarre Adventure, uno de los más **originales** beat'em-up en 2D.

Parecía increíble que un título como **Jojo's Bizarre Adventure**, creado a partir de un manga que nunca hemos llegado a ver publicado en **España**, llegase hasta nuestras tierras. Menos mal que siempre podemos contar con VIRGIN, que nos presenta un **Jojo's** que posee todos los modos de juego y todas las características que convirtieron al título de CAPCOM en uno de los juegos de lucha en 2D más originales y completos de la historia del *beat'em-up*. Lo primero que os llamará la atención de **Jojo's** es su *engine*, el cual resulta idéntico al de la versión ***PlayStation*** de Street Fighter Alpha 3, con quien comparte tiempos de carga, calidad de las animaciones y hasta la pantalla de pausa. Las diferencias vienen a la hora de evaluar su jugabilidad, ya que **Jojo's** posee una gran cantidad de elementos que lo hacen único. El más llamativo es el botón *Stand*, a través del cual invocaremos a una especie de espíritu protector, el cual realizará, junto a nuestro personaje, los movimientos que le ordenemos a través de los controles. Gracias al *Stand* también tendremos la posibilidad de ejecutar *combos chain* encadenando los ataques débil, medio y fuerte, ya que el número de botones con respecto a otros títulos de CAPCOM se ha visto reducido de seis a cuatro. Sin duda alguna, lo más característico de **Jojo's** es su *SP Story Mode*,

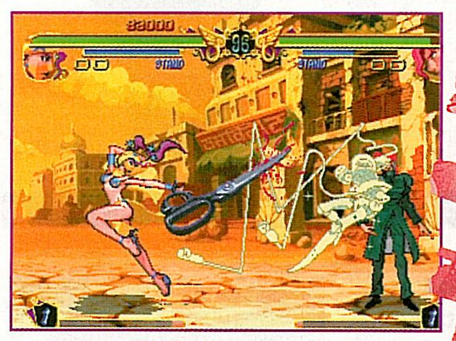




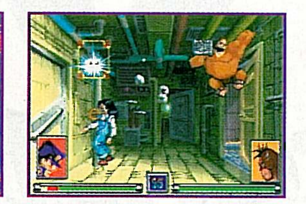


VALORACION

Aunque no posee el carisma, los personajes y los golpes especiales de Street Fighter Alpha 3, Jojo's Bizarre Adventure es uno de los beat'em-up 2D más originales de cuantos hayan aparecido para PlayStation. El extenso y completísimo modo historia es de lo mejor que hemos visto nunca en un juego de lucha. Si creías haberlo visto todo en beat'em-up 2D, juega a Jojo's y te sorprenderás.







un peculiar modo historia que incluye una gran cantidad de mini-juegos y que evaluará cada una de las fases logradas con una determinada puntuación. La suma de dicha puntuación nos permitirá acceder a extras como galerías de ilustraciones, un *test* de sonido y hasta personajes ocultos, que junto a los normales elevan la cifra de luchadores a la nada despreciable cifra de 22. Si te gustan los *beat'em-up 2D* y crees que el género está perdiendo originalidad, deberías jugar a JOJO'S BIZARRE ADVENTURE para desengañarte. DOC

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

BEAT'EM-UP 2D

CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	39 (STORY)
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	VIBRACION
Grabar Partida	SI (1 BLOQUE)

GRAFICOS

93

Los personajes están mejor animados incluso que los de STREET FIGHTER ALPHA 3 y los efectos de los especiales, tanto para el que los realiza como para el que los recibe, son realmente espectaculares.

MUSICA

85

La banda sonora de JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ha sido sacada directamente de la versión recreativa (basada en un CPS-3), sin ningún tipo de remezcla. La verdad es que no está muy acorde con la calidad general del título de CAPCOM.

SONIDO FX

87

Tal y como hemos comentado, esta versión PAL posee todos los detalles de la versión original japonesa, incluidas todas las digitalizaciones en japonés que los personajes poseen y que, al igual que la banda sonora, fueron sacadas de la COIN-OP.

JUGABILIDAD

90

La baja cantidad de luchadores y golpes especiales que JOJO'S posee, si lo comparamos con títulos como STREET FIGHTER ALPHA 3 o cualquier KING OF FIGHTERS, se ve compensada con un impresionante modo historia y una gran cantidad de extras.

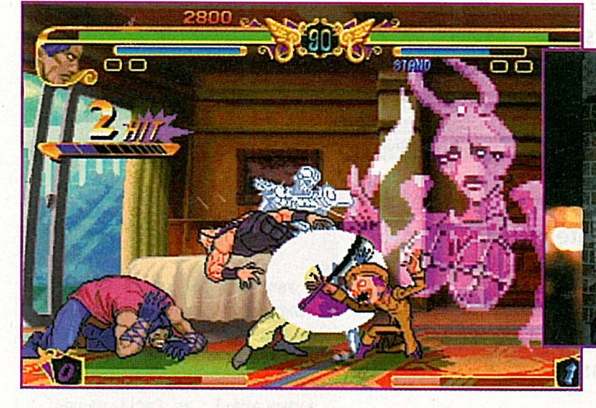
GLOBAL

89

\+ El modo historia y todos los extras del juego. La animación.

\- Lo difícil que es conseguir «S» en las 39 fases del STORY MODE.

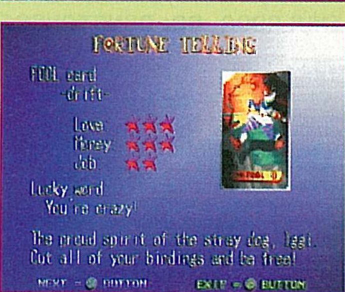














Extras para aburrir... o divertir

A medida que vayamos consiguiendo puntos en el *SP Story Mode*, abriremos la galería de ilustraciones y el *Oing Voing Book*, el cual nos dará acceso a los mini-juegos ya completados, a los finales e incluso a un Tarot de adivinación.

VIAS Y construcciones

Railroad Tycoon II

No es el más conocido de los **simuladores** de construcción tipo Sim City o A-Train, pero lo **cierto** es que Railroad Tycoon cuenta con cierta simpatía entre los **usuarios** de compatibles PC. Esta **segunda** entrega para PlayStation es, cuando menos, igual de divertida.

SUPER Information

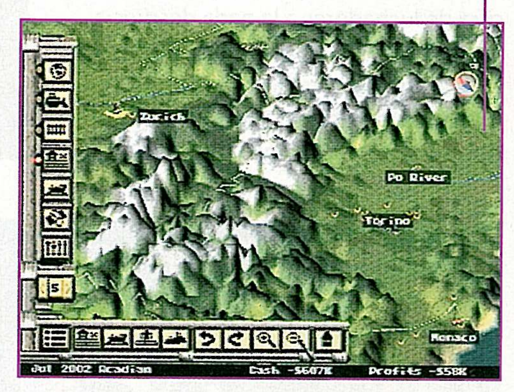
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAKE 2
PROGRAMADOR	POPTOP SOFT.



Aunque mucho nos tememos que la dificultad en esta secuela se les ha ido un pelín de las manos. Y es que **Railroad Tycoon II** es, con diferencia, uno de los juegos de estrategia con los que más cuesta iniciarse. La particular lógica del juego es tan enrevesada que, así de primeras, es casi imposible hacerse con el control. Dicha dificultad, al menos, se ha rebajado con la inclusión de una interfaz clara y fácilmente manejable, con escasas opciones, aunque todas ellas con una potencia y versatilidad realmente elevadas. Esto contrasta un tanto con la presentación global del juego, que carece de diferentes modalidades en las que participar (amén de los modos Campaña y Escenario). Si a pesar de todo ello se logra obtener un rendimiento más o menos aceptable del dinero asignado, entonces es cuando **Railroad Tycoon II** cobra toda la emoción que sus programadores han depositado en él. Hasta ese momento, el camino puede resultar demasiado tedioso. Para que el lector se pueda hacer una idea, en **Railroad Tycoon II** hay que suministrar a cada estación lo que ésta necesite. Por ejemplo, si se compra una fábrica de madera y otra de papel, entonces habrá que unir ambas fábricas a través de una línea férrea a partir de la cual la primera pueda abastecer de madera a la segunda. Esto, que suena sencillo, se complica cuando el entramado de fábricas, minas, puertos, ciudades y demás elementos, convierten la red ferroviaria en un auténtico laberinto cuyo tráfico es prácticamente imposible canalizar. Después entra el apartado financiero, donde los inversores pedirán cuentas por nuestras actuaciones, así como un aumento



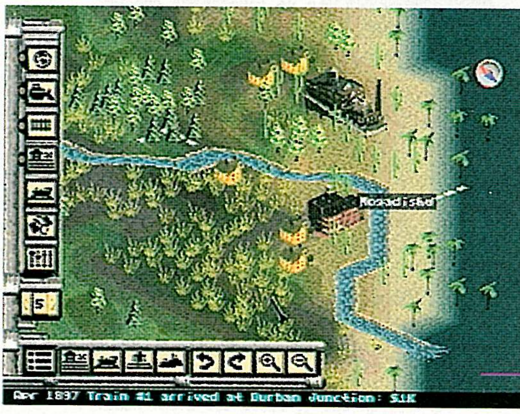
En Railroad Tycoon II hay tres niveles de zoom, algunos de gran distancia como éste.



VALORACION

Teniendo en cuenta la gran aceptación que este género de los videojuegos mantiene (a pesar de que en PLAYSTATION se han visto pocos ejemplares), es fácil pensar que RAILROAD TYCOON puede calar fácilmente entre los usuarios ávidos de estrategia. A ellos les gustará, pero mucho nos tememos que éste es un título demasiado crudo como para servir de iniciación a este género.

*Los mapeados representan zonas geográficas reales, con sus ciudades más importantes. **España**, por ejemplo, aparece sólo en parte, aunque no es posible construir.*



La tremenda dificultad en el desarrollo de la aventura se ve compensada con la facilidad de la interfaz que WESTWOOD ha implantado. Ayudados de los sticks analógicos, moverse por Railroad Tycoon II es todo un placer.

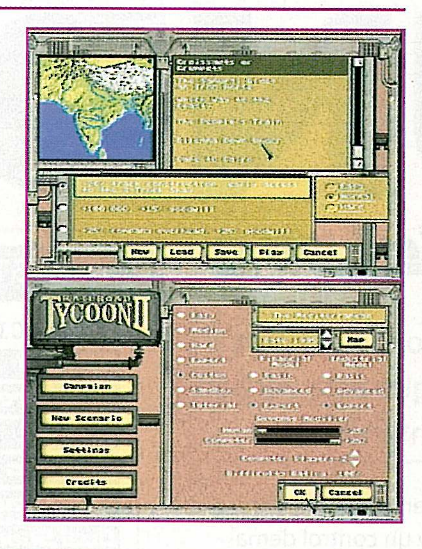
RAILROAD TYCOON II

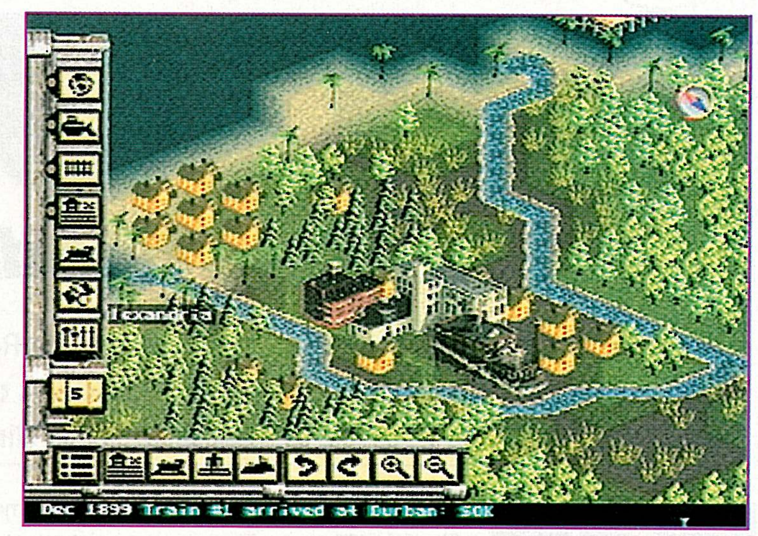
SIMULADOR DE CONSTRUCCION

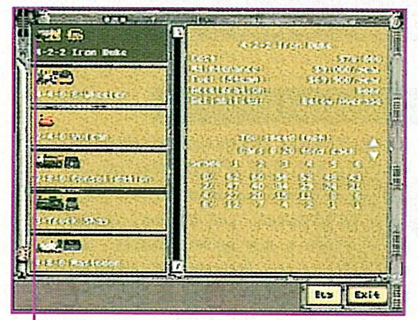
CD ROM	
Jugadores	1
Escenarios	18
Mapas	12
Modos de Juego	2
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Nuevo Escenario

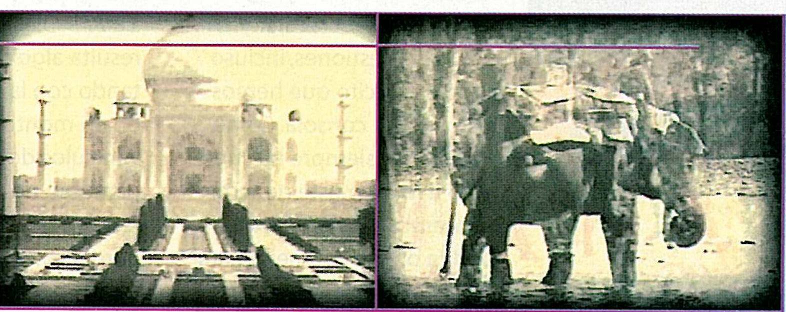
En caso de que ninguna de las situaciones satisfaga las necesidades del jugador, **Railroad Tycoon II** cuenta con un sencillo editor desde el que se puede diseñar una partida a medida. Para hacerse una idea de lo que se puede hacer, basta con comentar que el nivel de dificultad del escenario creado puede ir del 5% al 180%.

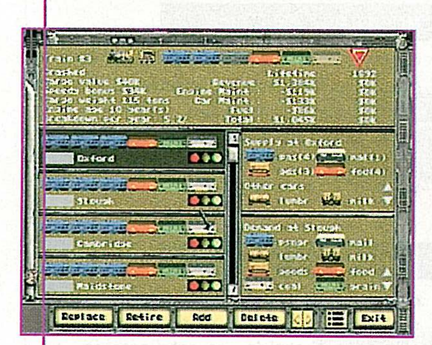






Cada escenario del juego (en el que se plantea un objetivo que cumplir) se inicia con un repaso histórico a los precedentes de dicha obra. Si son historias reales no se sabe, pero queda bien.





A TODO TREN *Organizar la composición de cada tren es una tarea realmente complicada en la que se deben tener en cuenta varios factores. Uno de los más importantes es conocer la demanda de cada estación, así como los materiales que ésta pueda ofrecer, dependiendo de las fábricas que tenga a su alrededor.*



de los dividendos en el poco probable caso de que la empresa vaya viento en popa. La conclusión que se desprende de todo esto es que **Railroad Tycoon II** cuenta con un desarrollo lo suficientemente complejo como para enganchar a los fanáticos de las finanzas y la administración, aunque es poco probable que este título pueda llegar a un público diferente. Técnicamente, este gran juego de WESTWOOD STUDIOS cuenta con la apariencia sobria pero atractiva de este tipo de juegos (todo en 2D, eso sí), algo que, dada la experiencia vivida con otros juegos en 3D, nos parece de lo más acertado. **J. C. MAYERICK**



GRAFICOS 85

se ha demostrado que, salvo que alguien demuestre lo contrario, los gráficos en 2D (aunque en perspectiva isométrica) son los más indicados para este tipo de juegos. Los de RAILROAD TYCOON II no son una maravilla, pero cumplen perfectamente.

MUSICA 75

sabiendo de la lentitud con que todo se desarrolla en este género, no entendemos cómo la gente de WESTWOOD ha optado por una banda sonora tan soporífea. No pedimos «bacalao», pero algo más animadito habría estado bastante mejor.

SONIDO FX 87

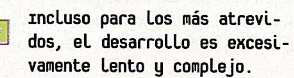
sin demasiados excesos, aunque es básicamente lo que se puede pedir para un juego como éste. La lástima es que las voces (y en este caso también los textos) estén en un perfecto inglés, lo que no beneficiará a los no anglo-parlantes.

JUGABILIDAD 90

Hay que ser un auténtico fanático de este tipo de juegos para que RAILROAD TYCOON pueda gustar en plenitud. Los usuarios que no estén acostumbrados a este tipo de juegos es mejor que opten por temáticas mucho más sencillas y directas.

GLOBAL





\+ Las posibilidades de gestión son casi infinitas.

\- Incluso para los más atrevidos, el desarrollo es excesivamente lento y complejo.

De SEGUNDA mano

Roadsters

No sabemos aún cómo será la futura entrega de Roadsters para Dreamcast, pero lo que sí hemos comprobado es que esta versión para PlayStation no está a la **altura** de la de Nintendo 64.



SUPER Information

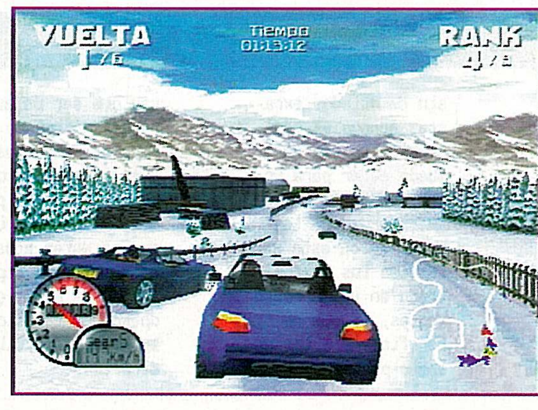
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	TITUS



El Roadsters de *NINTENDO 64* era un juego divertido, espectacular y en algunas cuestiones, incluso de lo mejorcito que hemos visto en esa consola. Como *PLAYSTATION* siempre ha superado a *N64* en este género, pensamos que **ROADSTERS** podría ofrecer su mejor cara en este sistema... pero nos equivocamos. A la razonable pérdida de espectacularidad gráfica hay que añadir unos movimientos en el vehículo mucho menos reales y consistentes y un control demasiado sensible. También resulta algo triste que contando con la licencia oficial de un montón de marcas, los vehículos de **ROADSTERS** no se parezcan en casi nada a los reales y que incluso lleguen a perder toda su belleza. Sólo con ese error y la evidencia de que no es un título muy jugable, no podemos decir que **ROADSTERS** para *PSX* haya sido un acierto. **DE LUCAR**



ALGUNOS COCHES sí presentan un parecido razonable con los modelos reales, pero hay algunos que son sólo tristes sombras de los coches representados.



VALORACION

Es una pena que los programadores de TITUS no hayan sabido trasladar todos los aciertos de la versión de N64 a PLAYSTATION. En esta consola, por contar con una oferta muy superior a la de NINTENDO 64 en este género, hay que afinar muchísimo para pasar el corte, y ROADSTERS no sobresale en nada...

ROADSTERS

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Coches	30
Circuitos	10
Continuaciones	SEGUN DINERO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

GRAFICOS 73

Los escenarios presentan un aspecto bastante correcto y son idénticos a los de NINTENDO 64 pero sin el suavizado de texturas. Los coches, aplanados, toscos y sin mucho detalle, son sin duda lo que estropea el aceptable trabajo gráfico del entorno.

MUSICA 65

Composiciones sin demasiada historia que acompañan pero no encandilan. Tremendamente elementales, nada pegadizas y con unos ritmos bastante machacones y similares. Si bajas el volumen a la mitad, mejor.

SONIDO FX 65

Cuando la música no es muy buena, se suele recomendar que se opte jugar sólo con el sonido. En esta ocasión es uno de esos casos que no se sabe que es peor, el mal o el remedio. Escasos, poco reales y sin ninguna fuerza.

JUGABILIDAD 69

Si el control es malo, no permite ajustes y encima le añades una detección de golpes demasiado severa, corres el peligro de llevar a la desesperación al jugador. En NINTENDO 64 al menos consiguieron que fuera algo jugable y entretenido.

GLOBAL 70



+ El movimiento del entorno es realmente bueno.
- Lástima que ni los coches ni sus movimientos acompañen.

ARACNOFOBIA

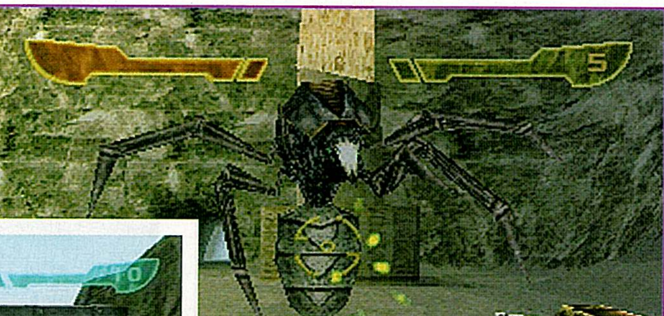
Armorines

Los que gusten de los shoot´em-up y anden buscando algo **diferente**, este Armorines para PSX puede ser un buena opción, tanto por sus originales enemigos como por su trabajado **esquema** de juego.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CRYO INT.
PROGRAMADOR	TEK 5









VALORACION

● ARMORINES es un buen juego al que no han logrado dotar de una apariencia interesante o suficientemente atractiva como para invitar al aficionado a jugar tras un simple vistazo. Sus virtudes y valores se descubren al jugarlo, pero es posible que muchos elijan otras opciones.

Como ya sabréis, **ARMORINES** es aquel programa que salió hace unos meses en ***NINTENDO 64*** y cuyo argumento parecía, como mínimo, sacado de la película STARSHIP TROOPERS... aunque en ACCLAIM STUDIOS se empeñaran en negar cualquier tipo de relación muchos meses antes de que saliera al mercado. Esta versión de ***PLAYSTATION***, a pesar de ser un calco en buena parte de los aspectos, está muy lejos del gran trabajo realizado en ***NINTENDO 64***, principalmente porque su calidad gráfica está a años luz y eso le resta casi toda la gracia. Parte del encanto de este título se apoyaba en la elección de texturas y en la lograda atmósfera que transmitían tanto sus enemigos como su entorno. En ***PSX*** lo único que transmite algo de realismo y emoción son sus abundantes bichos alienígenas, una inquietante y prolífica tropa de mutantes inspirados en el variopinto reino de los insectos. Los movimientos de pantalla no son malos y el control es notable, pero el panorama escénico es tan poco atractivo (y en ocasiones, tan vacío y desolador) que sólo la presencia constante de bichos puede sacarnos del sopor. La puesta en escena, pues, le resta valor al buen trabajo realizado a la hora de plantear misiones o al detalle de incluir un modo cooperativo. **DE LUCAR**

ARMORINES

SHOOT´EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1-2
Coches	30
Circuitos	8
Continuaciones	DINERO Y PUNTOS
Dual Shock	ANALOG. + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 80

Los enemigos están muy bien animados, son abundantes y asustan que es un primor, pero los escenarios no terminan de convencernos. Posee gran variedad de ambientes pero casi ninguno está a la altura de otros títulos del género.

MUSICA 75

Durante el juego han optado por unas melodías de acompañamiento realmente discretas. En ocasiones pueden llegar a parecer incluso simples bases rítmicas, muy al estilo de las que puede programar un niño con un organillo Casio.

SONIDO FX 83

Bastante más trabajados que la música. Por lo menos se nota que se han esforzado por buscar unos efectos potentes y que aporten una dosis importante de realismo. Los alaridos de los bichos y el detonar de las armas resultan creíbles.

JUGABILIDAD 85

El juego tiene un grado de acción bastante atractivo, han intentado dotar a las fases de cierta variedad y sus controles resultan muy manejables. En el modo cooperativo podéis encontrar un aliciente más para disfrutar de sus enormes dimensiones.

GLOBAL 82

+ Los bichos alienígenas son abundantes y con diseño alucinante.

− Los escenarios son un tanto tristes y desangelados.



El regreso de un CAMPEON

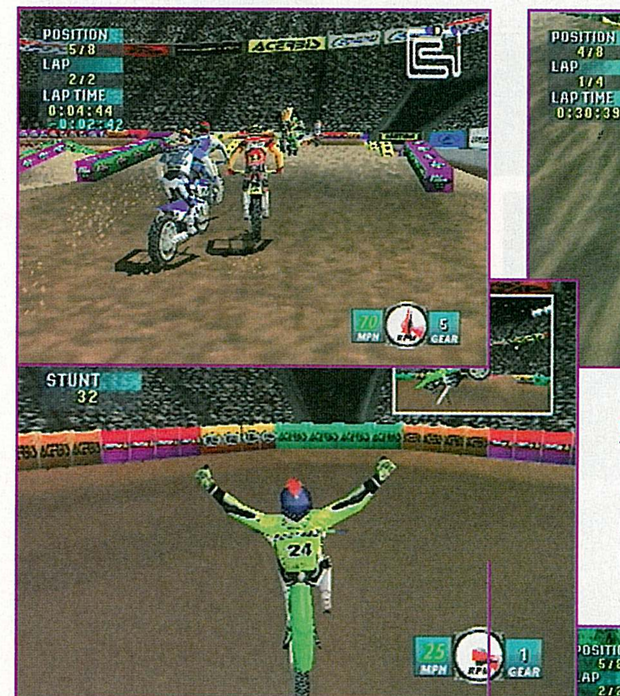
Jeremy McGrath Supercross 2000

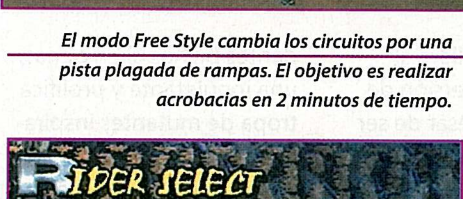


Tras probar **suerte** en 1998, Jeremy McGrath vuelve a ser el **protagonista** de un videojuego. En esta **ocasión** se acerca hasta Nintendo 64 en lo que es la **primera aparición** del **motocross** en esta consola.

El catálogo de famosos deportistas que protagonizan un videojuego sigue aumentando de forma progresiva. Sin embargo, **Jeremy McGrath** es un reincidente ya que dio nombre a un programa aparecido únicamente para ***PlayStation***. En esta ocasión se ha producido un cambio de consola, ya que el varias veces Campeón del Mundo protagoniza un programa para ***Nintendo 64***. Aunque el título del programa parezca indicar que el cartucho sólo se centra en pruebas de supercross, también se incluyen 8 circuitos de motocross. Todos ellos se caracterizan por disputarse sobre una superficie de tierra y por estar repletos de obstáculos, siendo la principal diferencia el realizarse al aire libre o en un recinto cubierto. Si esta variedad de circuitos no es suficiente, el programa permite crear nuestros propios trazados gracias a un completo editor. En cuanto a los protagonistas, además del citado **McGrath**, se incluyen otros 7 pilotos, entre los que se encuentran las grandes estrellas de este tipo de pruebas.



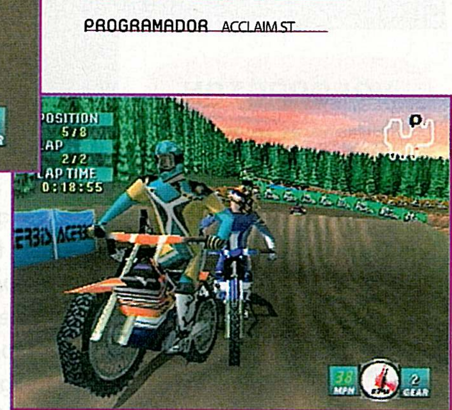




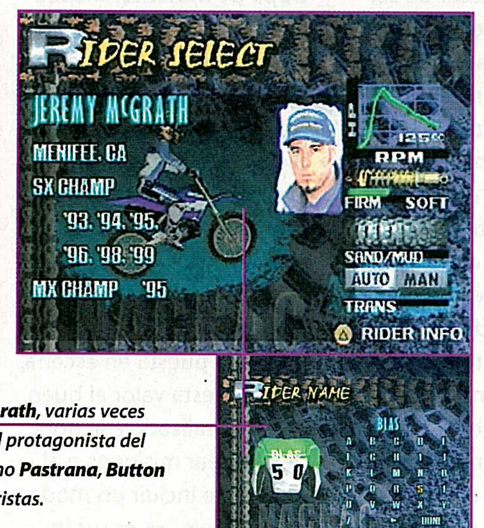
El modo Free Style cambia los circuitos por una pista plagada de rampas. El objetivo es realizar acrobacias en 2 minutos de tiempo.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM ST





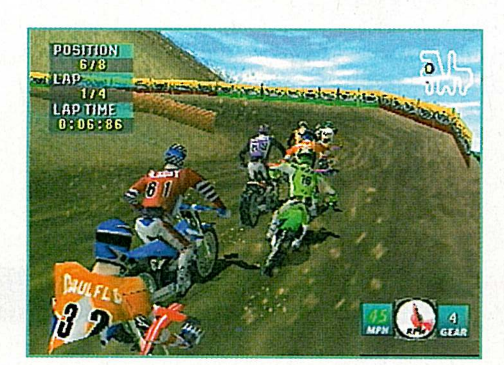


PILOTOS *El piloto norteamericano **Jeremy McGrath**, varias veces Campeón del Mundo de motocross y supercross, es el protagonista del programa. Junto al mismo se encuentran pilotos como **Pastrana**, **Button** o **Dowd**, así como la posibilidad de crear otros motoristas.*

J. MCGRATH SUPERCROSS'200

DEPORTIVO

Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

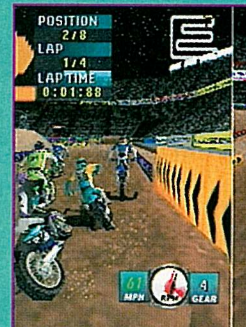


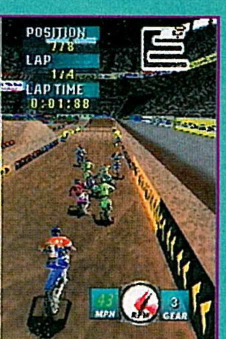
Gráficamente destacan las imágenes conseguidas mediante los planos cortos, aunque, como es habitual, la cámara más alejada es la que mejor permite anticiparse a los continuos obstáculos y cerradas curvas de los circuitos. Aunque se ha buscado realizar una fiel reproducción del comportamiento de estas motocicletas (incluso se recogen los frenos trasero y delantero), el control es bastante sencillo. Las brusquedades en los movimientos de las motos deslucen el resultado visual del juego convirtiéndose en su principal inconveniente. En cuanto a las opciones más interesantes, destacan la posibilidad de que participen hasta cuatro jugadores simultáneos y el modo *Free Style*, en el que el objetivo es realizar espectaculares acrobacias. Aunque los aficionados al supercross y al motocross hayan tenido que esperar más de lo previsto, ACCLAIM les ofrece la primera oportunidad para disfrutar dentro de este género, aunque la notoria brusquedad gráfica ensucie el resultado final. CHIP & CE

Varios Jugadores

La nueva entrega de JEREMY MCGRATH SUPERCROSS permite que hasta cuatro jugadores participen de forma simultánea mediante el mismo número de ventanas.











La pantalla se divide en 4 ventanas, tanto en el caso de optar por 4 como por 3 jugadores. En el último caso la ventana sobrante muestra una imagen del circuito.





VALORACION

Los usuarios de NINTENDO 64 han tenido que esperar mucho tiempo para poder disfrutar de un programa de este tipo. Para ello se han puesto todos los ingredientes necesarios (pilotos reales, buenos gráficos, variadas opciones, etc.). Sin embargo, en el proceso de elaboración se ha dejado a un lado la suavidad, que hace que todo el programa se vuelva demasiado brusco, desluciendo el resultado final.

GRAFICOS 78

Aunque el diseño gráfico de las motocicletas y de los circuitos es notable, cuando comienzan las carreras no existe una integración completa entre ambos. Gran parte del problema radica en los saltos bruscos que se producen.

MUSICA 87

Los grandes aficionados a la música de Offspring disfrutarán de lo lindo con el programa. Para los demás, su reproducción durante las carreras resulta un poco cansada.

SONIDO FX 85

El continuo sonido de los motores aparece como telón de fondo a la incesante música. Sobre este aspecto destacan los comentarios, al más puro estilo americano, sobre el desarrollo de cada una de las pruebas.

JUGABILIDAD 80

Los elementos controlables de las motocicletas permiten una imagen realista. Todo ello con un sistema de control sencillo pero a la vez exigente. Sin embargo, las deficiencias gráficas juegan en su contra.

GLOBAL 79

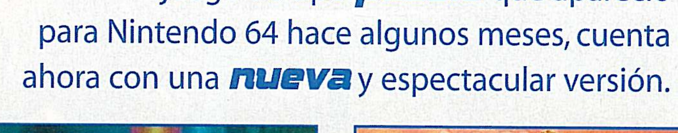


\+ Los primeros planos son realmente espectaculares.

\- La falta de suavidad hace que se desarrolle a saltos.

PRESA del pánico

Wetrix



El curioso juego de tipo **puzzle** que apareció para Nintendo 64 hace algunos meses, cuenta ahora con una **nueva** y espectacular versión.







EFECTOS ESPECIALES *El aspecto visual es uno de los más cuidados de todo el juego, con un interesante repertorio de efectos para cada una de las situaciones posibles.*



SUPER Información

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	TAKE 2
PROGRAMADOR	ZEDTWO



score 4339 level 2 repair bonus: 30

El desarrollo de **Wetrix** es más curioso que divertido, de ahí que las primeras partidas sean con diferencia las más prometedoras. Para aquellos que no conozcan el original, decir que **Wetrix** reta al jugador a embalsar la mayor cantidad de agua posible, para lo que se debe levantar muros de contención con los que estancar el agua que cae del cielo. Una tarea *a priori* sencilla, pero que se complica cuando la consola «considera» que ya hemos llegado demasiado lejos. En ese momento se provoca un terremoto y todo lo construido desaparece, perdiendo de inmediato toda opción de ganar. Son cosas que hacen que el jugador pierda la emoción por un juego que, en todo caso, no es nada del otro mundo. **J.C. MAYERICK**

VALORACION

WETRIX, dentro de su estrafalario desarrollo, cuenta con un buen número de modos de juego, aunque al final todos ellos se resumen a lo mismo: esperar a que la máquina decida acabar con el jugador. De cualquier manera, su desarrollo no pasa de ser curioso, por lo que la jugabilidad raramente llegará al mínimo para enganchar al jugador.

WETRIX

PUZZLE

GD ROM	
Jugadores	1-2
Modos de Juego	6
Fases	INFINITAS
Continuaciones	NO
Vibration Pack	SI
Visual Memory	SI (10 BLOQUES)

GRAFICOS — 81

El efecto del agua no está mal conseguido, pero sigue mostrando el aspecto sintético de la versión de NINTENDO 64. Pese a los numerosos efectos especiales, WETRIX no pasa de un notable en gráficos.

MUSICA — 70

Partiendo de la base de que hay que afinar bastante el oído para encontrar algo de música en WETRIX, poco más queda por decir. Las nueve pistas, de corte «machaqueitor», son carne del control de volumen.

SONIDO FX — 71

El incesante efecto del agua fluyendo por las plataformas de WETRIX es algo más que una tortura cuando las necesidades biológicas llaman a la puerta. Además de eso, poco más se puede decir de WETRIX.

JUGABILIDAD — 72

La idea bajo la que se ha construido el mundo de WETRIX es, hasta cierto punto, aceptable. Por desgracia, la imaginación de su creador se quedó ahí, olvidando potenciar un juego al que finalmente le falta «algo».

GLOBAL



+ Jugar con WETRIX es una experiencia interesante, pero poco divertida.

- Los seis modos de juego de WETRIX son prácticamente idénticos.

este mes en PC Plus







Y LO QUE EL FUTURO DEPARA A LA RED

número de junio

ya a la venta

Analizamos la Beta 3 del sustituto de Windows 98: Windows Millennium

Además ... Comparativa DVD: soluciones hardware y software, y DTP: los mejores programas de autoedición



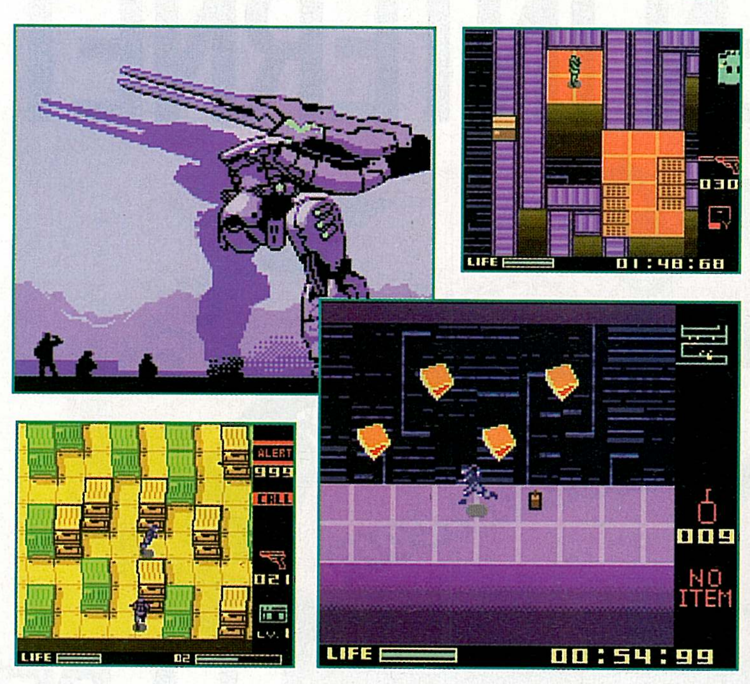
y de REGALO 2 SÚPER CD

Con software para la declaración de la renta 1999, versión completa de Winlab 2000, la demo de Laplink 2000, versión de demostración de Quicken 2000 y trial en castellano de Lotus Organizer 5.0. Además, la distribución SuSE Linux 6.4 en castellano



No hay AVENTURA pequeña...

Metal Gear Solid

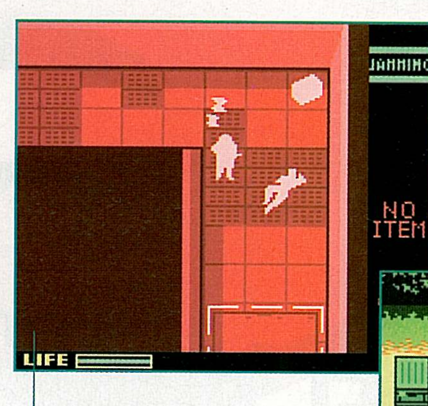


Hideo Kojima vuelve a hacer ***historia*** junto a Metal Gear, en este caso a raíz de una ***inspirada*** entrega para GB llamada a convertirse en un clásico.



SUPER Information

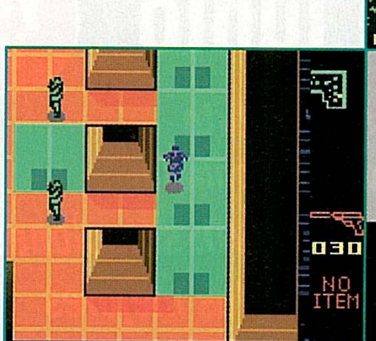
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE JAPAN (WEST)



*Solid Snake cuenta con todo el armamento que pudimos ver en el MGS de **PSX** (misiles Nikita, granadas, gafas de visión termal..).*



No se podría soñar con un remedio mejor para aliviar la ansiedad hasta la aparición en ***PS2*** de MGS 2 Sons Of Liberty que disfrutar con esta asombrosa adaptación de las aventuras de Solid Snake para ***Game Boy***, en la que se pone de manifiesto una vez más el talento de **Hideo Kojima** y su gente, sea cual sea la máquina sobre la que trabajen. En esta ocasión explotan al 110% la portátil de NINTENDO para concebir una obra maestra que entusiasmará tanto a los fans de los clásicos Metal Gear de ***MSX*** como a aquellos que descubrieron la saga gracias al inconmesurable MGS de ***PlayStation***. Una joya de 32 megas que reune una aventura de 13 fases con más de 150 niveles de *VR Training*, la mayoría de los cuales han sido extraídos directamente del MGS de ***PSX***, y el disco de misiones VR Missions. Y es que utilizar un *hardware* inferior no implica renunciar forzosamente a las





VALORACION

Más de un usuario de MSX2 llorará de emoción al ver en movimiento este MGS para GAME BOY, sucesor de aquel inolvidable MG2 SOLID SNAKE, del que se cumplen diez años. Resulta increíble cómo un cartucho tan pequeño puede ofrecer tanta calidad y horas de juego.

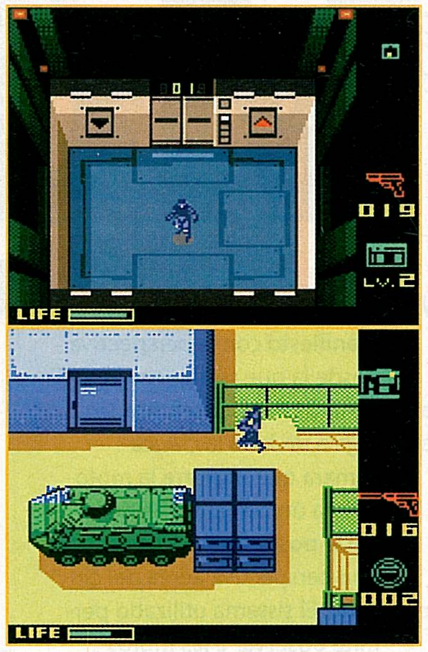
METAL GEAR SOLID

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Megas	32
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	13
Misiones VR T.	150
Passwords	NO
Grabar Partida	SI



MGS ofrece textos en castellano, pero la traducción es para carcajearse.



Snake es capaz de arrastrarse por los lugares más inverosímiles.

señas de identidad que han hecho legendarios a los *Tactical Espionage Action* de KONAMI. En **GB**, como ya hiciera en ***PlayStation***, Solid Snake es capaz de utilizar el más complejo armamento (fusiles de asalto, granadas de varios tipos, misiles Nikita, explosivo plástico C-4), reptar por conductos de ventilación o hablar vía Codec con otros personajes. La mecánica es exactamente la misma que en **PSX**, sólo que adaptada a las 2D. Los guardias siguen descubriendo la posición de Snake por el ruido de sus pisadas, es necesario utilizar el humo de un cigarrillo para detectar los sensores infrarrojos y, tras la mecánica de juego, hay un argumento maduro con múltiples referencias a hechos reales. Si posees una ***Game Boy*** enhorabuena. Si no es así y eres un fan de Metal Gear, te estás perdiendo una verdadera obra maestra. Deberías comprarte la ***GB Color*** aunque sea sólo por este juego. **NEMESIS**

VR Training

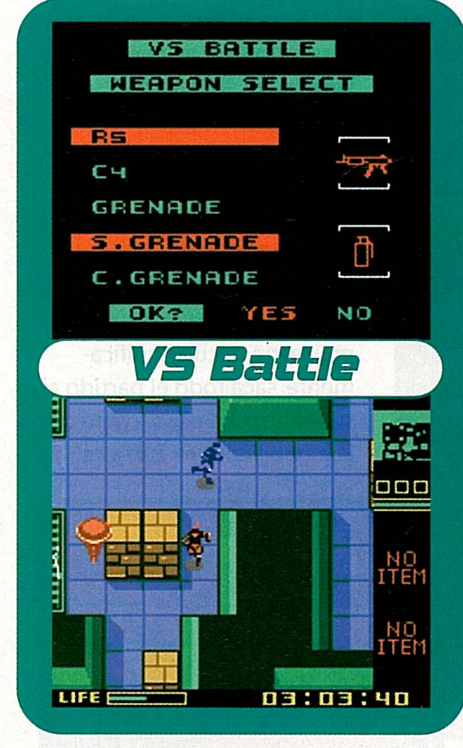
Por si no fuera suficiente con la aventura de 13 fases, KCE JAPAN (WEST) ha incorporado al cartucho de ***Game Boy*** el modo *VR Training* que tan buenos ratos nos proporcionó en ***PlayStation***. Más de 150 pruebas distribuidas en el mismo orden que en ***PSX*** (*Sneaking*, *Weapon* y *Advanced*), en las que aprenderás a evitar a los guardias y a utilizar todo el armamento del juego, desde el fusil a las minas.







VS Battle



Como exclusiva para ***Game Boy***, KCEJ ha añadido a **Metal Gear Solid** un modo *versus* donde podrás competir contra un amigo por medio del cable *Link*. Tras elegir arma, un Solid Snake rojo y otro azul deberán lanzarse a la búsqueda desesperada de tres discos ópticos repartidos en un mapa virtual repleto de trampas. Un completo vicio.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
96	95	94	97	96
La pequeña pantalla de Game Boy Color jamás ha sido tan bien aprovechada como en este juego, aunque a alguno le costará distinguir los pixels del radar. El colorido perfecto. La animación inmejorable.	Tan sorprendente como la incorporación del VR Training es el hecho de que la versión GB está animada por las mismas melodías que la entrega PSX, sensacionalmente confeccionadas. De lo mejor que se ha oído en Game Boy.	Los efectos de sonido siempre han tenido un aspecto decisivo en los MG, y ésta no es una excepción. Podrás oír desde las pisadas de Snake sobre los charcos de agua, hasta las interferencias causadas por las granadas chaff.	Te será prácticamente imposible sacar el cartucho de Metal Gear Solid del interior de tu Game Boy, y mucha culpa de ello la tienen el VR Training y el inmejorable sistema de control del personaje. Chapeau para Konami.	+ El VR Training, la jugabilidad, los gráficos, la música... − La traducción al castellano es de risa.



Como una MOTO

Jeremy McGrath Supercross 2000

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM

Jeremy McGrath protagoniza una versión libre del programa creado para ***Nintendo 64***, en el que la espectacularidad gráfica deja paso a la jugabilidad. Tras Suzuki Alstare, el nuevo programa de ACCLAIM se convierte en el segundo simulador sobre el mundo de las motos en llegar a ***Game Boy Color***. Sin embargo, constituye la primera aparición del supercross en una versión que muy poco tiene que ver con los programas con el mismo título para las consolas de 32 y 64 *bits*. Así, la conversión para la portátil de NINTENDO supone un cambio radical que se pone de manifiesto con la perspectiva desde la que se siguen las carreras. En este sentido, se deja a un lado la clásica cámara que muestra la motocicleta únicamente desde la parte posterior para ofrecer una perspectiva aérea del circuito. El sistema utilizado permite observar a las motos desde su parte delantera, desde la trasera o lateralmente, en función del tramo del circuito por el que se van desplazando. Con respecto a la versión de ***Nintendo 64***, se mantienen los pilotos reales, aunque su número se reduce en dos, por lo que son 6 los incluidos. Como es lógico, **Jeremy McGrath** es uno de los elegidos para participar en este juego, que sin ser muy espectacular gráficamente, saca todo el partido al supercross en el apartado de la jugabilidad. **CHIP & CE**

VALORACION

La primera aparición del supercross dentro de Game Boy Color supone un cambio radical con respecto a los simuladores de motociclismo creados tanto para esta consola como para su antecesora en blanco y negro. La sencillez hace fuerte a la jugabilidad en un programa con pocas frivolidades gráficas.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS



GRAFICOS 81

Gráficamente el programa deja a un lado la espectacularidad de otros simuladores de motor, ofreciendo una perspectiva que impide lucirse en los escenarios. Por contra, los movimientos son muy suaves.

MUSICA 75

La música del programa resulta bastante insulsa, ni emociona ni cansa en ningún momento. Su papel en todo el programa es de mera comparsa.

SONIDO FX 82

En el apartado sonoro se sigue la tradición dentro de los simuladores de motor, dejando el protagonismo al rugido de los motores. Junto al citado rugido algún efecto más, aunque sin llegar a las digitalizaciones aparecidas en otros cartuchos.

JUGABILIDAD 93

El sencillo control de las motos y la perspectiva empleada se convierten en el principal aliado del programa. Sin duda la jugabilidad es el aspecto más destacado de todo el juego.

GLOBAL



+ La perspectiva permite seguir las carreras con mayor facilidad.
- El programa carece de la espectacularidad gráfica de otros títulos.

A TODO GAS

Compite en las mejores carreras con el CD-ROM 'Rally 2000' que regala CNR

Si te apasionan las carreras de coches, ahora puedes hacerte con uno de los mejores simuladores del mercado: *Rally 2000.* Este exclusivo CD-ROM dispone de 15 tramos divididos en cinco circuitos del Campeonato Mundial de Rallys (Montecarlo, Safari, RAC, Mil Lagos y Cataluña). Podrás escoger entre ocho modelos de coches, con características técnicas diferentes. Su entorno 3-D es personalizable según la potencia del ordenador y representa las pistas con todo detalle. También es posible escoger entre varios tipos de carrera, nivel de dificultad ¡e incluso jugar en modo *multiplayer* en red!

RALLY 2000 SIMULATOR

Si te apasionan los rallys y las emociones fuertes, disfrutarás con este simulador que recrea las mejores pruebas mundiales.

CD-ROM PC

Windows 95/98

CNR

8 modelos diferentes de coches. 15 tramos, divididos en cin... del Campeonato Mundial. Posibilidad de elegir vehículo y... modo de conducción. Y, además, soporte para 4 jugad...

gratis con el número de junio



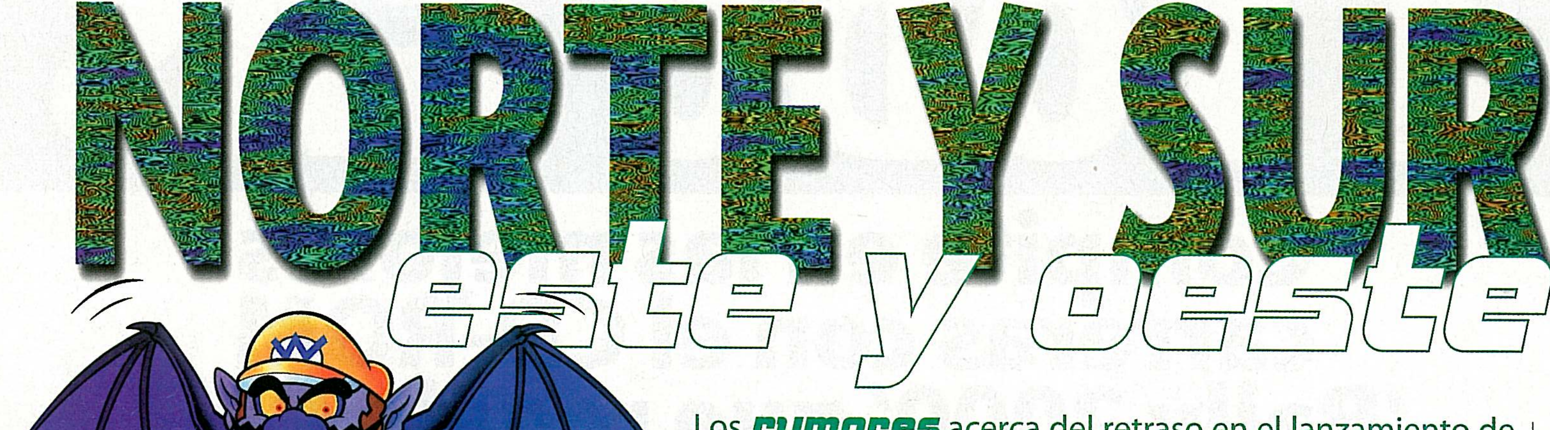
ya a la venta

Además, en el número de junio de CNR, te ofrecemos la guía más completa para lucir cuerpo este verano, seleccionamos los mejores equipos de audio portátil, explicamos qué ocurre exactamente con las patentes de genes, cómo enfrentarse a un examen, qué hacer para evitar fraudes al comprar un piso y cuándo conviene viajar solo o con agencia. Y, también, la mejor moda de playa, todos los secretos del beso, el azúcar, los últimos cambios de marcha, rutas en bicicleta inolvidables y mucho más. ¡No te quedes sin él!



Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

Warioland 3



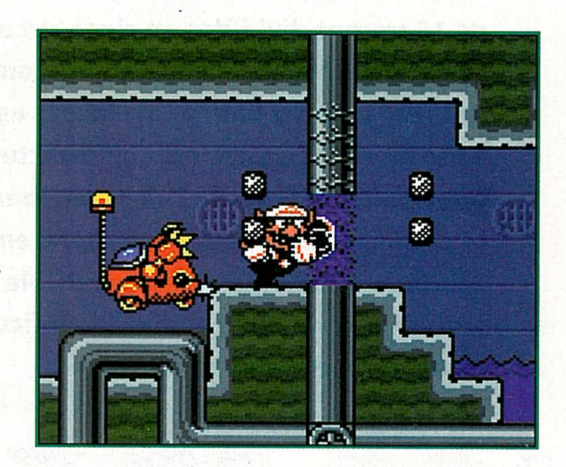
NORTE Y SUR este y oeste

Los **rumores** acerca del retraso en el lanzamiento de GB Advance no son nuevos. Nintendo lo **justifica** ante el **excelente** rendimiento que está dando Game Boy Color. WarioLand 3 es, seguro, su **mejor** argumento.





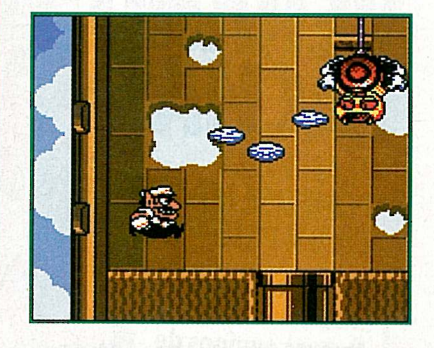
Si asumiésemos el tremendo riesgo de crear una tabla con las principales características del juego de plataformas perfecto, **WarioLand 3** sería la mejor plantilla posible. La trilogía que ahora se completa (y que a buen seguro se convertirá en tetralogía, pentalogía y algo más) ha sufrido una evolución asombrosa. Hablar de juegos de plataformas a partir de hoy obliga a tomar como referencia **WarioLand 3**, un auténtico juegazo que, hoy por hoy, no tiene competencia. Además de contar con unos soberbios gráficos, **WarioLand 3** cuenta con la mejor de las cualidades, algo tan sencillo como manejar magistralmente el incremento gradual de la dificultad. De hecho, esta tercera aventura comenzará con un Wario realmente torpe, incapaz de realizar más de tres o cuatro movimientos diferentes. Será más tarde, durante el juego, cuando el grasiento enemigo de Mario aprenda nuevos movimientos básicos, cada uno de los cuales puede ser utilizado de varias maneras. En todo caso, el último de los movimientos llegará con la aventura casi finalizada, nada extraño si se tiene en cuenta que dichos movimientos serán





SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR NINTENDO
PROGRAMADOR NINTENDO





VALORACION

No hay duda. WarioLand 3 es el mejor juego para Game Boy Color, por encima incluso de una maravilla como Rayman. Pocos juegos enganchan de la manera en que éste lo hace, algo lógico, puesto que una vez finalizada la aventura, la vida del cartucho seguirá intacta. Y es que conseguir el 100% del juego es una tarea realmente complicada, pero no imposible. Cuestión de tiempo.

WARIOLAND 3

PLATAFORMAS

Megas	16
Jugadores	1
Vidas	NO
Niveles	25
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

Transformaciones



El ataque de los enemigos tiene efectos importantes sobre Wario, a modo de transformaciones. El número de éstas se ha incrementado con respecto a WARIOLAND 2.

Puntos Cardinales

El mundo de WARIOLAND 3 está compuesto por cuatro mapas, uno por cada punto cardinal. Entrar en un nivel de día es, en muchos casos, muy diferente a hacerlo de noche.

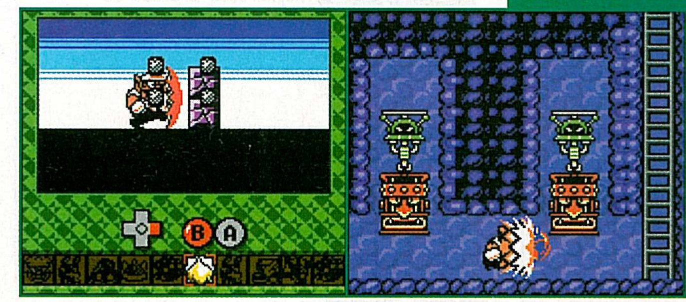






necesarios para entrar en nuevas zonas del juego, algunas especialmente importantes. Cada uno de los 25 niveles del juego cuenta con cuatro tesoros que hay que encontrar. Obviamente, cada tesoro se abre con una llave que, de nuevo, habrá que encontrar en algún lugar. Los *items* contenidos en cada tesoro descubrirán nuevos niveles, activarán salidas, proporcionarán nuevos movimientos, etcétera. Una locura... genial. **WARIOLAND 3** se completa con una banda sonora excepcional, una ingente variedad de efectos de sonido y una presentación que, como siempre, amenizará cada momento del juego, por poco importante que sea. ¡Y todo ello en 16 MB! El mejor juego de ***GAME BOY COLOR***. J. C. MAYERICK

Power-ups



Determinados tesoros cuentan con *Power-ups* que aumentarán las habilidades de Wario. Este es el motivo por el que en ciertos niveles parece haber caminos «inaccesibles».

GRAFICOS — 95

así, a primera vista, WARIOLAND 3 no parece tener los mejores gráficos de GAME BOY COLOR. La verdad es que en estático el juego pierde mucho. el cambio dinámico de las paletas de color es lo que dota de gran vida a este apartado.

MUSICA — 97

el apartado musical es uno de los aspectos en los que NINTENDO nunca defrauda. en WARIOLAND 3 esta afirmación es igual de válida. Melodías de una calidad excepcional, tremendamente pegadizas y en número considerable.

SONIDO FX — 97

es difícil encontrar un juego con más efectos de sonido. Los programadores de NINTENDO han resuelto de una forma magistral la infinita cantidad de situaciones que se suceden en la aventura. ojalá todos los juegos fuesen así.

JUGABILIDAD — 98

WARIOLAND 3 es, con diferencia, uno de los juegos para GAME BOY COLOR con el nivel de dificultad más equilibrado. empezar desde lo más sencillo y acabar, sin darse cuenta, en el imposible, es algo de gran mérito.

GLOBAL



\+ NO es justo destacar un aspecto en especial. Todo es maravilloso.

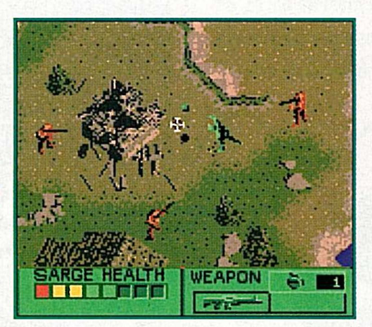
\- el único pero que se le puede poner a WARIOLAND 3 es que sólo se puede grabar una partida.

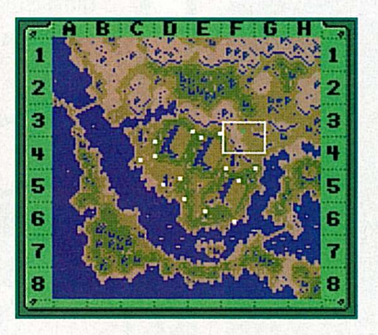
Es la GUERRA

Army Men

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	3DO
PROGRAMADOR	TOTAL ECLIPSE








Lo que más nos gusta de ***Army Men*** *es que prácticamente todo puede ser destruido. ¡¡Destrucción!!*

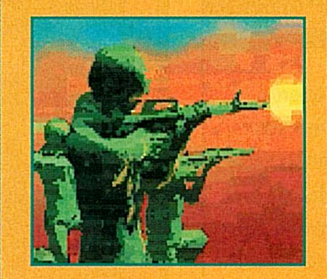






Nos recuerda, y mucho, a un genial título como CANNON FODDER (que, por cierto, aparecerá en breve para ***GAME BOY COLOR***), aunque con un estilo algo diferente. **ARMY MEN** es una mezcla de juego de estrategia y acción. Del primero hereda la necesidad de plantear el modo en que se va a afrontar la misión. Del segundo se queda con la forma en que ésta se ejecuta, al estilo clásico, pegando tiros a diestro y siniestro. La cuestión estará en saber utilizar las armas y vehículos que se ponen a disposición del jugador en los numerosísimos niveles del juego. La lástima es que todo en éste parece desarrollarse a una marcha por debajo de lo normal, aunque esto tampoco resulta un inconveniente insalvable. J. C. MAYERICK

¡Miles de colores!





Un uso intensivo del hardware permite salvar la barrera de los 56 colores simultáneos en pantalla, pudiendo llegar a varios miles y ofreciendo digitalizaciones de una calidad casi fotográfica.



VALORACION

Army Men supondrá una grata sorpresa para los usuarios de Game Boy Color, poco acostumbrados a este género. La valoración que se puede hacer de Army Men es la de un título casi sobresaliente, aunque pierde algo por la lentitud con que se desarrolla.

ARMY MEN

ESTRATEGIA / ACCIÓN

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	1
Misiones	29
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 88

Aunque muestran un aspecto algo extraño, lo cierto es que las digitalizaciones (o algo parecido) utilizadas en los escenarios, le dotan de un cierto realismo al juego. Las animaciones son realmente buenas.

MUSICA — 91

La banda sonora es, junto a los efectos de sonido, de lo mejor del juego. No es que las melodías resulten pegadizas (son todo marchas militares), es la calidad con que todas ellas están plasmadas.

SONIDO FX — 93

Genial. No podemos decir otra cosa de este apartado. Todo el juego está repleto de magníficos efectos de sonido, sobre los que destacan un sinfín de digitalizaciones de voz, que se reproducen en todo momento.

JUGABILIDAD — 90

Army Men es, ante todo, un juego muy divertido. La lentitud con que se desarrolla puede llegar a obviarse por lo que no termina por suponer ningún contratiempo. Además, cuenta con numerosísimos niveles y mapeados.

GLOBAL



+ Cuenta con un buen número de misiones, algunas de gran dificultad.

− La lentitud con que se mueve el personaje protagonista.





Concurso Dukes of Hazzard

Ubi Soft y Super Juegos te invitan a participar en este **fantástico concurso.**

Si quieres entrar en el sorteo de los premios sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Julio a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre: «DUKES OF HAZZARD».

s o r t e a m o s

10 lotes de un juego Duke of Hazzard y un coche firmado por uno de los protagonistas de la serie.

CONCURSO DUKES OF HAZZARD

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... **TEL.:** .... **EDAD:** ....

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Para muestra un BOTONES

Spirou

UBI SOFT, una de las compañías con más experiencia en la creación de juegos de plataformas para **GAME BOY COLOR** (por lo menos en los últimos meses), vuelve a mostrarnos cómo se deben hacer las cosas, aunque sin llegar a los niveles de su ya clásico RAYMAN. **SPIROU** es una aventura que cuenta con todas las características de un gran juego, aunque al final ha pecado de ser demasiado corto. En efecto, los escasos diez niveles de que consta **SPIROU** dejan en un segundo plano las excelentes cualidad, sobre todo gráficas, de este plataformas. El genial efecto de cómic, con pasos de una viñeta a otra, demuestra que la potencia de **GAME BOY COLOR** aún está por explotar. Con todo, **SPIROU** es un juego muy divertido y bien hecho, aunque peca de ser demasiado corto. Un buen número de fases más habría sido definitivo para consagrarlo. **J. C. MAYERICK**













La presentación gráfica de SPIROU derrocha calidad por los cuatro costados. Desde los menús del juego (muy bonitos) al efecto cómic de las viñetas, pasando por las animaciones y gráficos. Todo genial.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	PLANET INT.
PROGRAMADOR	DUPUIS

VALORACION

UBI SOFT vuelve a demostrarnos que domina la programación en GAME BOY COLOR como muy pocos. La calidad técnica de SPIROU está fuera de toda duda, pero la escasa longitud del juego se impone al final. No es de recibo hacer un desembolso tan alto para que después el juego nos dure apenas unas horas. En todo lo demás, ninguna objeción que hacer a SPIROU.



SPIROU

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	10
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 90

No son sólo las excelentes animaciones de todo el juego, o sus excelentes fondos. En este apartados debemos valorar (y lo hacemos) un efecto tan bueno como el paso de una viñeta a otra. En una GAME BOY tiene mérito.

MUSICA — 70

La banda sonora no es de las que más nos han gustado, eso es cierto, pero lo que no nos gusta nada es que, como ocurre en otros juegos, la música se corte cada vez se reproduce un efecto de sonido. Queda realmente mal.

SONIDO FX — 80

Los efectos de sonido de SPIROU, pese a lo que se pueda suponer, tienen una calidad notable. Quizá por utilizar todos los canales de sonido obliga a la música a detenerse cuando uno de éstos se reproduce.

JUGABILIDAD — 86

SPIROU, todo hay que decirlo, es un juego realmente divertido. El control del personaje es muy bueno, y visitar los diez niveles, aunque sólo sea por sus gráficos, merece la pena. Lo malo es que es un juego muy corto.

GLOBAL



\+ Los gráficos y el genial efecto de cómic que se ha incluido.

\- El juego, al final, cuenta con una vida muy corta.

Menudo NIVEL

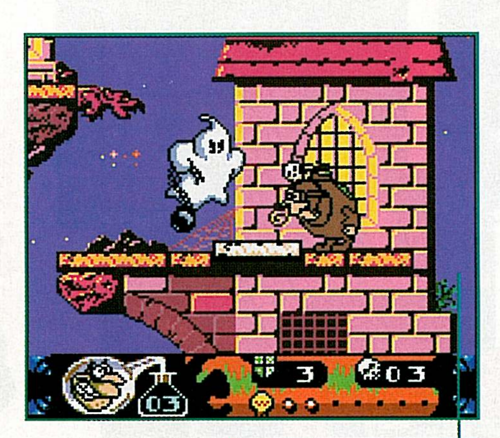
Toonsylvania



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT.
PROGRAMADOR	RFS





El colorido de los gráficos es impresionante, lo que hace que parezca imposible que tan sólo se utilicen 56 colores.

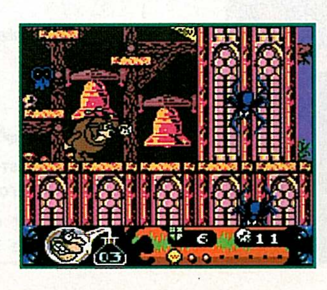
VALORACION

TOONSYLVANIA cuenta con casi todos los ingredientes para triunfar, pero ha patinado en uno que resulta más importante incluso que la jugabilidad. Pese a contar con elementos que hacen del juego una aventura relativamente variada, es su escasa longitud lo que dilapida todo el crédito logrado en otros aspectos. Deberían haberse fijado en un clásico como RAYMAN.

UBI SOFT se ha volcado con *GAME BOY COLOR*, eso es obvio, pero lo más importante es que casi todos sus lanzamientos rozan un nivel de calidad excepcional. El último ejemplo es este **TOONSYLVANIA**, un juego basado en los simpáticos personajes creados por la productora norteamericana DREAMWORKS. Lo más interesante de **TOONSYLVANIA** es, sin duda, el excelente diseño de entornos y personajes, que se muestran fieles a la esencia de los dibujos animados, lo que le dota al juego de un interés notable para los más pequeños. Los grafistas, desde luego, han debido realizar un esfuerzo sobrehumano para combinar las paletas de color de la forma tan magistral que lo han hecho. **TOONSYLVANIA** es bonito, divertido y sencillo de jugar, aunque también es demasido corto. Acabar con el juego no llevará más de un par de días, lo que le resta a **TOONSYLVANIA** buena parte de su valoración. **J. C. MAYERICK**

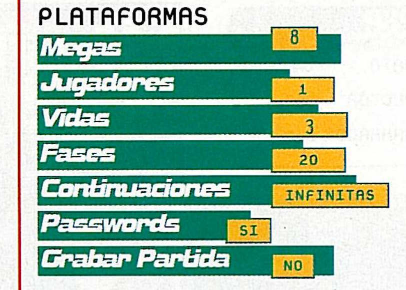


Al final de cada nivel habrá que superar un sencillo puzzle en el tiempo establecido.





TOONSYLVANIA



PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	20
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 93

Después del genial RAYMAN, TOONSYLVANIA es uno de los juegos con mejor aspecto. No sólo sus fondos y personajes tienen un colorido especial, es también el tamaño de estos últimos el que logra sorprendernos.

MUSICA 80

La melodía que acompaña durante todo el juego es pegadiza y está más o menos bien hecha. El problema es que la melodía se repite una y otra vez durante el juego, por lo que acaba cansando irremediablemente.

SONIDO FX 75

Después de todo lo hecho en el apartado gráfico, se puede disculpar que TOONSYLVANIA no cuente con un gran repertorio de efectos de sonido. Los pocos que hay, dentro de lo que cabe, están bien hechos.

JUGABILIDAD 87

TOONSYLVANIA es un juego que está perfectamente realizado. El único defecto, realmente importante, radica en el escaso nivel de dificultad de la aventura, que apenas da para un par de días. Una verdadera lástima.

GLOBAL



88

+ sus excepcionales gráficos y la interesante concepción del juego.
- acabarse un juego en apenas dos días no es una buena inversión.



ROMPE con todo

BattleTanx

SUPER Information

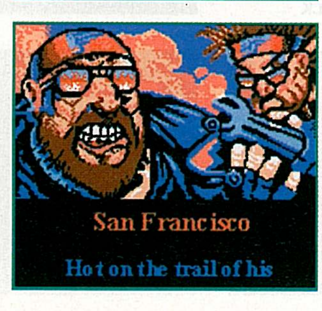
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	3DO
PROGRAMADOR	HAPPY CH.



Cada una de las cinco ciudades del juego cuenta con sus detalles más característicos.

La última producción de la ahora hiperactiva 3DO ha estado muy cerca de convertirse en un título, cuando menos, merecedor de situarse en la parte alta de la clasificación (como si estuviésemos hablando de fútbol). Y decimos «a punto» porque, así a primera vista, cuenta con los ingredientes necesarios para convertirse en un gran juego: buenos gráficos, una jugabilidad elevada y una presentación global realmente buena. Lo que no se entiende es que sus programadores hayan caído en el tremendo error de conformarse con incluir, únicamente, quince misiones. No sería un mal número si los mapeados y las propias misiones fuesen bastante más grandes de lo que en realidad son. Lo cierto es que **BattleTanx** es un juego que se acaba fácilmente en apenas una hora (y eso contando con que no se nos dé del todo bien), lo que para un desembolso cercano a las 6.000 pesetas, no creemos que resulte una buena inversión. Una verdadera pena, porque el control del tanque es bueno y la posibilidad de «romper» casi todo lo que hay en la pantalla resulta una buena terapia anti-estrés. No sabemos si las prisas han tenido que ver con la escasez de niveles. En todo caso, ha sido una inmensa metedura de pata. ➾ **J.C. MAYERICK**





VALORACION

● Si BattleTanx hubiese contado con niveles más grandes y mapeados más extensos, habría sido uno de nuestros títulos favoritos. Por desgracia, caso todos los niveles se reducen a un simple «ve de este punto a este punto» o «acaba con todo lo que encuentres». Con algo de insistencia por parte del jugador, los quince niveles se superan en una hora.

BATTLETANX



SHOOT'EM-UP

Megas	8
Jugadores	1
Tanques	3
Fases	15
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 83

Sin llegar a ser espectaculares, los gráficos de BattleTanx dan la talla sobradamente, con unos escenarios muy representativos de las ciudades que reproducen. Los taxis, en particular, son una pequeña maravilla.

MUSICA 65

No es el apartado en el que más empeño han puesto sus programadores y se nota. Las músicas son demasiado repetitivas, llegando al punto de pasar totalmente desapercibidas. Nada en qué fijarse en todo caso.

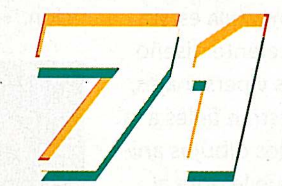
SONIDO FX 65

Cuando la música no llega al límite exigido, raramente lo alcanzan los efectos de sonido. En este caso se cumple la máxima, con lo que BattleTanx resulta un título muy pobre en este aspecto.

JUGABILIDAD 75

Los quince niveles del modo aventura son divertidos... pero muy cortos. Los quince niveles del modo batalla son los mismos del modo aventura. Por tanto, BattleTanx es un juego cuya vida se encuentra bajo mínimos.

GLOBAL



+ BattleTanx, con todo, no está nada mal programado.

− Acabar un juego en una hora no es lo que se dice una buena inversión.



Pedidos por Internet www.centromail.es

NBA 2K



~~8.990~~ 8.490

RAYMAN 2





~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



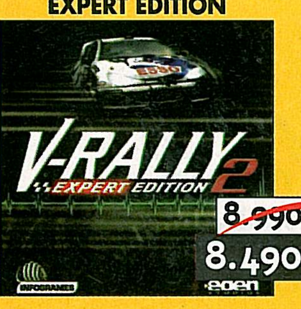
~~9.990~~ 8.490

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION



~~9.990~~ 8.490

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

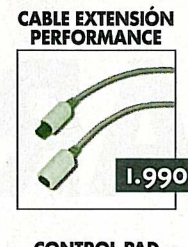


~~8.990~~ 8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio.



DREAMCAST + CHUCHU ROCKET! 39.900



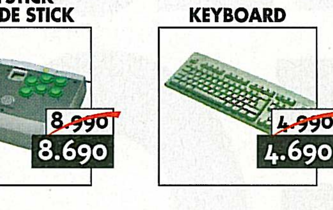
CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE 1.990

CABLE SCART (EUROCONECTOR) 3.990



CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD 4.490 (AZUL, NEGRO, ROJO, VERDE)

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690



JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ 8.690

KEYBOARD ~~4.990~~ 4.690



MEMORY CARD PERFORMANCE 2.990

MOTION PAK PERFORMANCE 2.990

MUEBLE DREAM STATION DC/PSX 4.900





VIBRATION PAK ~~3.990~~ 3.790

VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490





VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL ~~10.990~~ 10.490

VOLANTE RACE CONTROLLER ~~10.990~~ 9.990

VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W. ~~13.990~~ 12.490





BUST-A-MOVE 4 ~~5.990~~ 5.490

CRAZY TAXI ~~8.990~~ 8.490

DEAD OR ALIVE 2 ~~8.990~~ 8.490

DEADLY SKIES ~~9.490~~ 8.490

DRAGON´S BLOOD ~~6.990~~ 6.490

EVOLUTION ~~8.990~~ 8.490











FIGHTING FORCE 2 ~~8.990~~ 8.490

FUR FIGHTERS ~~8.990~~ 8.490

GTA 2 ~~8.990~~ 8.490

HIDDEN & DANGEROUS ~~9.990~~ 8.490

JOJO´S BIZARRE ADVENTURE ~~8.990~~ 8.490

MDK 2 ~~8.990~~ 8.490









MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE ~~5.990~~ 5.490

NBA SHOWTIME ~~5.990~~ 5.490

READY 2 RUMBLE BOXING ~~5.990~~ 5.490

RED DOG ~~8.990~~ 8.490

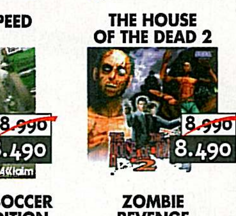
RESIDENT EVIL 2 ~~8.990~~ 8.490

SEGA RALLY 2 ~~8.990~~ 8.490









SHADOWMAN ~~8.990~~ 7.990

SONIC ADVENTURE ~~8.990~~ 8.490

SOUL CALIBUR ~~8.990~~ 8.490

SPEED DEVILS ~~8.990~~ 6.990

SPIRIT OF SPEED 1937 ~~8.990~~ 8.490

THE HOUSE OF THE DEAD 2 ~~8.990~~ 8.490







TOY STORY 2 ~~9.990~~ 8.490

UEFA STRIKER ~~5.990~~ 5.490

VIRTUA STRIKER 2 ~~8.990~~ 8.490

WETRIX + ~~9.990~~ 8.490

WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION ~~8.990~~ 8.490

ZOMBIE REVENGE ~~8.990~~ 8.490

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es



CONTROLLER DUAL SHOCK — Azul, Negro, Transparente, Verde — ~~4.500~~ 4.190



JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX — 3.990



PLAYSTATION DUAL SHOCK — 19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * + MALETÍN — ~~26.900~~ 22.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

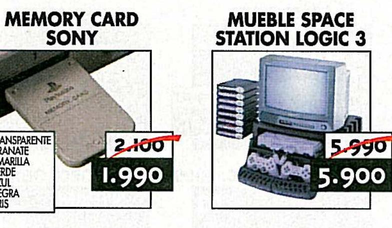
MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb — Amarillo, Azul, Gris, Rojo — 2.490



MEMORY CARD LOGIC 3 4 Mb — 3.990



MEMORY CARD SONY — Transparente, Granate, Amarilla, Verde, Azul, Negra, Gris — ~~2.100~~ 1.990



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — ~~5.990~~ 5.900



PACK PERIFÉRICOS — ~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45 — ~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN — Silver, Blue — ~~4.990~~ 4.490

RFU ADAPTOR — ~~3.500~~ 3.250




VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — 19.990




VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT — 7.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL — ~~10.990~~ 10.490

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL — ~~11.990~~ 11.490

A SANGRE FRÍA — ~~cons.~~ cons.

COLIN McRAE RALLY — ~~4.990~~ 4.490

CRASH BANDICOOT 3 — ~~3.990~~ 3.490

EVERYBODY'S GOLF 2 — ~~4.990~~ 4.490

F1 2000 — ~~7.990~~ 7.490

F1 RACING CHAMPIONSHIP — ~~6.995~~ 6.490

FEAR EFFECT — ~~8.990~~ 8.490

FINAL FANTASY VII — ~~3.990~~ 3.490



GHOUL PANIC — ~~6.990~~ 6.490



GRAN TURISMO — ~~3.990~~ 3.490

GRANDIA — ~~7.995~~ 7.490

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2 — ~~7.990~~ 7.490

MANAGER DE LIGA — ~~8.990~~ 8.490

MICHELIN RALLY MASTERS — ~~7.990~~ 7.490



MICRO MANIACS — ~~7.990~~ 7.490



PRIMERA DIVISIÓN STARS — ~~7.990~~ 7.490

RAYMAN — ~~3.290~~ 2.990

RESCUE SHOT — ~~4.990~~ 4.490

RESIDENT EVIL 2 — ~~4.490~~ 3.990

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS — ~~8.990~~ 8.490

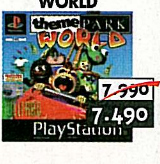
RESIDENT EVIL: SURVIVOR — ~~8.990~~ 8.490

SYPHON FILTER 2 — ~~6.990~~ 6.490

TEKKEN 3 — ~~3.990~~ 3.490

TELEÑECOS RACEMANIA — ~~4.990~~ 4.490

THE DUKES OF HAZZARD — ~~4.995~~ 4.490



THEME PARK WORLD — ~~7.990~~ 7.490

TOMB RAIDER III — ~~4.990~~ 4.490

TOMBI! 2 — ~~4.990~~ 4.490



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000 — ~~7.990~~ 7.490

WWF SMACKDOWN! — ~~8.990~~ 8.490

COLIN McRAE RALLY 2 — ~~8.990~~ 8.490



RESERVALO Y CONSIGUE UNA CAMISETA O UNA MEMORY CARD GRATIS

EURO 2000 — ~~7.990~~ 7.490



MEDIEVIL 2 — ~~4.990~~ 4.490



STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES — ~~6.490~~ 5.990



LEGEND OF LEGAIA — ~~4.990~~ 4.490




Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio.

GAME

EXIT

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.

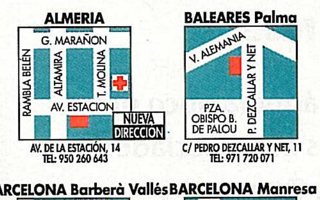


www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

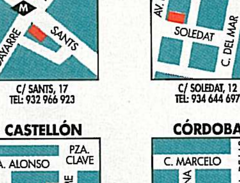
Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: **913 802 892**


















































A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BARCELONA (Glories)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (Callao)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENÍS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

IMPORTE TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-06-2000 SPJ

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.



La nueva RPG generación

SUPER NUEVO

Coordinado por **THE ELF**

En unos meses *DREAMCAST* va a pasar de ser una máquina poco pródiga en *RPG* de calidad, a poseer tres de los títulos más preciados y esperados por todos los seguidores del género. A GRANDIA 2 y PHANTASY STAR ONLINE hay que sumar un título que maravilló en el Tokyo Game Show y en el E3. Os presento ETERNAL ARCADIA.



Uno de los aspectos más cuidados de ETERNAL ARCADIA es la expresividad lograda en las caras de todos los personajes.















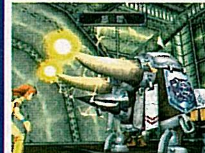


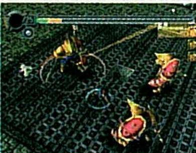






















COMBATES CLASICOS *Al ser su primer RPG de corte clásico, SEGA no ha querido complicar excesivamente las cosas y mantiene los típicos combates por turnos en los que las espectaculares magias se convierten en las protagonistas indiscutibles. También tendremos la oportunidad de realizar movimientos devastadores y utilizar seis tipos de elementos mágicos (las Moon Stones) para potenciar nuestras armas y poderes especiales.*























Los que tuvimos la suerte de asistir al pasado **Tokyo Game Show** y esperar una interminable cola en el gigantesco *stand* de SEGA, fuimos recompensados con una *Trial Version* del prometedor y primer *RPG* puro de la compañía para **DREAMCAST**. En la eleboración de esta súper producción de SEGA, conocida en su etapa de desarrollo como PROJECT ARES, han participado parte del *staff* de los PHANTASY STAR y de otras joyas legendarias como DRAGON FORCE o SAKURA WARS. Para que os hagáis una idea de la magnitud del proyecto, y por compararlo con otra leyenda lúdica de SEGA como la saga PANZER DRAGOON, se ha utilizado para grabar su épica banda sonora una orquesta formada por 41 músicos, diez más que en los PANZER DRAGOON. Pero **ETERNAL ARCADIA** es algo más que nombres y cifras, es el primer *RPG* puro y de entidad que va a aparecer en **DREAMCAST**, y por lo experimentado con esta *Trial Version* os puedo asegurar que estamos ante algo muy grande y muy hermoso, como puede verificar el indiscutible *pedigree* de sus orígenes. El universo que da vida a este *RPG* está situado en el aire, en un planeta formado por numerosas islas flotantes, cada una con su cultura y geografía particular, y dominado claramente por un medio de transporte marítimo. Si, habéis leido bien, barcos volantes que sirven de conexión entre este «mar» de islas. Según fuentes de la propia SEGA, en el juego hay un total de seis mundos gigantescos de variada ambientación, un total de 80 barcos que podremos *customizar* a nuestro gusto y la posibilidad de llevar una tripulación de hasta quince piratas del cielo. Ya que hablamos de piratas, os diré que este universo aéreo-marítimo está formado por dos bandos muy diferenciados: los azules y los negros. Los malos y crueles obviamente

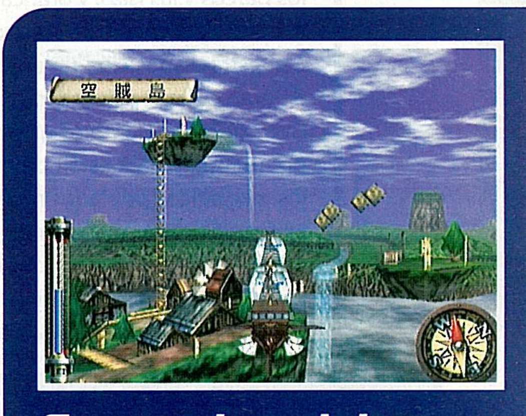
SUPER Information

TIPO	RPG
COMPAÑIA	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA
FORMATO	GD ROM
VERSION JAPON	VERANO 2000

ARCADIA



*Los poblados de **ETERNAL ARCADIA** han sido recreados con todo lujo de detalles. Cuando nos introduzcamos en las casas, la fachada se tornará transparente y mostrará su interior.*



Surcar los cielos. Para trasladarnos de un lugar a otro en el aéreo universo flotante de ETERNAL ARCADIA utilizaremos todo tipo de embarcaciones flotantes. Este curioso entorno no evitará que cada cierto tiempo y sin previo aviso entremos en combate con otras naves. Este original mapa principal es uno de los aspectos más destacados del juego por la sobresaliente factura técnica con la que ha sido realizado. ¡Cuidado con los piratas del aire!



ETERNAL ARCADIA



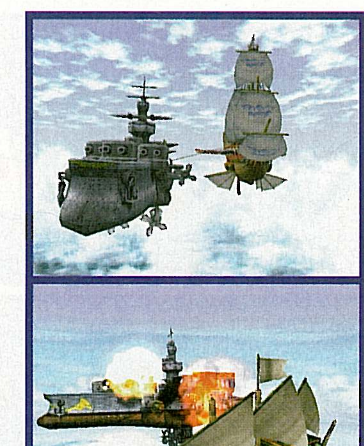


corresponden a la parte negra, y son capaces de atacar a cualquier nave e incluso acabar con la vida de sus ocupantes, mientras que los azules (a los cuales pertenecen los protagonistas del juego Vyse, Aika, Fina y Gilder) sólo se dedican al abordaje de barcos de mayor potencial bélico por el mero placer de sentir el fragor de la batalla en sus carnes. **Eternal Arcadia** posee todos los ingredientes de los *RPG* clásicos aunque potenciados argumentalmente con el tema de los barcos y las islas, y gráficamente por el soberbio potencial de ***Dreamcast***, que pone a nuestra disposición un entorno vectorial de gran belleza plástica muy en la línea de Grandia 2. Los ejemplos gráficos más sorprendentes de **EA** están protagonizados por los magníficos poblados repletos de vida y animación, el no menos impresionante mapa principal que surcaremos con nuestra aeronave y los espectaculares efectos visuales de las magias en los combates. Pero todo eso y mucho más lo descubriréis cuando caiga en mis manos y pueda mostraros en todo su esplendor el primer gran *RPG* de ***DC***, que tendrá el placer y honor de disputarse el podio con Grandia 2 de GAME ARTS y poco después con Phantasy Star OnLine. La batalla se nos antoja fascinante. Por cierto, saldrá en Septiembre en **EE.UU.** y posiblemente antes de Navidad en toda **Europa**.





*Este es uno de los escenarios que permite visitar la Trial Version de **Eternal Arcadia** que tuvimos la oportunidad de conseguir en el **Tokyo Game Show**.*





*Además de los combates protagonizados por Vyse, Aika y Fina en **Eternal Arcadia**, también tendrán lugar intensos enfrentamientos entre barcos en los que tendrás que controlar y dosificar a la perfección tu batería de cañones.*

NOTICIAS ■ NOTICIAS

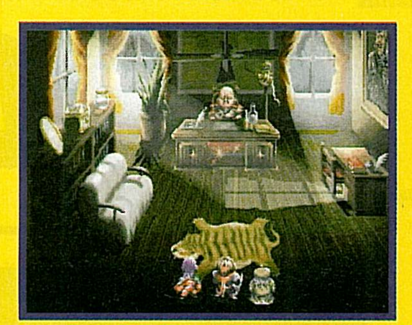


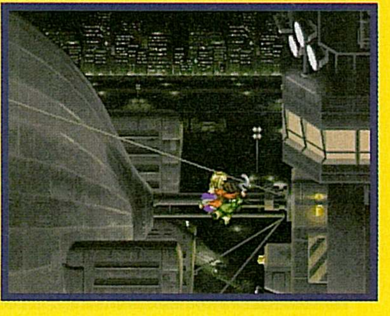


VANDAL HEARTS II Y SUIKODEN II ESTARAN EN CASTELLANO.

cuando todo parecía indicar que estas dos segundas partes iban a salir en españa en inglés, KONAMI nos ha confirmado que aparecerán en pocos días totalmente traducidos al castellano. aquí una muestra.

■■■





WORKING DESIGNS Y ARC THE LAD.

Tras la inminente aparición de VANGUARD BANDITS y la segunda parte del mítico LUNAR, esta compañía lanzará en septiembre la trilogía ARC THE LAD en un lujoso estuche de 6 CDS, un elaborado manual, una pequeña guía y alguna sorpresa más.



SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

Sí, deseo suscribirme a la revista Superjuegos

❑ **Por un año (12 números) al precio de 4.320 ptas., que incluye un descuento del 20%.**
❑ **Por un año (12 números) con el reloj Mito de regalo que señalo, al precio de 5.400 ptas.**
❑ **Modelo TXS 933 (correa azul)** ❑ **Modelo TXS 942 (correa naranja)**

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.850 ptas. Resto Paises: 15.825 ptas.

APELLIDOS: .... **NOMBRE:** ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... **C. P.:** ....
PROVINCIA: .... **TELEFONO:** ....

Forma de Pago

❑ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.**
❑ **Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.**
❑ **Tarjeta de Crédito Nº _____ / _____ / _____ / _____**
Titular: ____________________ **Fecha caducidad** _____ / _____ **Firma titular** (imprescindible)

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 3351/53 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52

RELOJ MITO
MODS. TXS 933 y TXS 942

Precisión: ± 30 segundos al mes. Dos alarmas diarias. Indica día de la semana, mes y fecha.
Modo Medidor de tiempo:
- Unidad de medida: 1 segundo
- Rango de ingreso: de 1 segundo a 23:59:59

Modo de detención de reloj:
- Unidad de medida: 1/100 segundos
- Capacidad de medición: 23:59:59
- Capacidad de memoria: 8 intervalos o vueltas

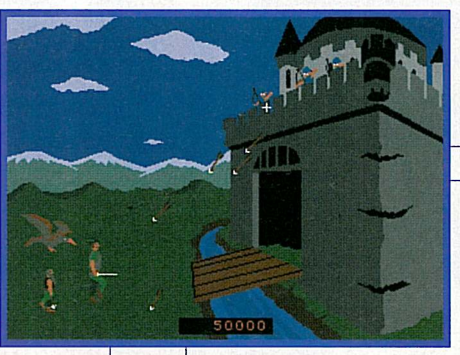
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPER



Coordinado por J.C. MAYERICK

NO HA SIDO UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE TODOS LOS TIEMPOS, PERO SÍ HA SIDO UNO DE LOS JUEGOS MÁS CARISMÁTICOS DE CUANTOS HAN PASADO POR LOS SALONES RECREATIVOS. CROSSBOW ERA UN EXTRAÑO INVENTO QUE HA LOGRADO PERMANECER EN LA RETINA DE TODOS NOSOTROS.

CROSSBOW







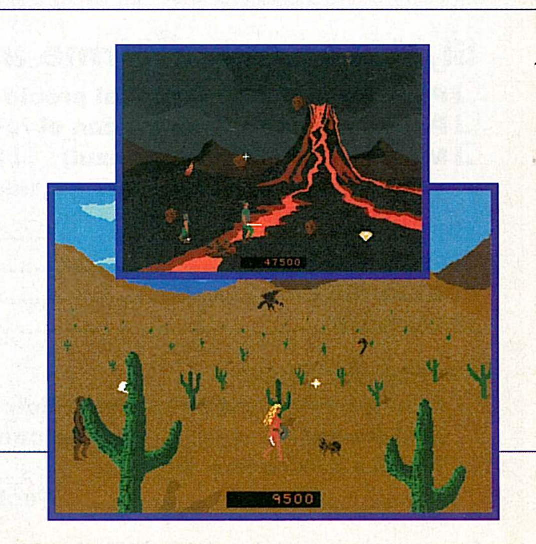


En 1983 ya se veían por los salones recreativos pequeñas maravillas (convertidos hoy en clásicos) como Commando, Elevator Action, Spy Hunter, Track'n Field o el mismísimo Mario Bros. Títulos que han pasado a la historia por su condición de juegos innovadores y que en su día debieron enfrentarse al inesperado éxito de una ***Coin-Op*** como **Crossbow**, que llamaba la atención por la extraña configuración del mueble y por la curiosa ballesta que lo presidía. Programada por EXIDY (abreviatura de *EXcellence In DYnamics*), **Crossbow** era un sencillo *shoot'em-up* en el que el jugador debía limitarse a «cubrir» a los personajes protagonistas en su viaje de un extremo a otro de la pantalla. Sólo con que uno de ellos llegase con vida, el jugador tenía la posibilidad de pasar a la siguiente pantalla. Si salvaba a un número considerable de ellos, un nuevo amigo se unía al equipo, pudiendo llegar a un máximo de ocho personajes. Gráficamente, **Crossbow** era un juego bien dotado para la época, aunque era el sonido, con un gran repertorio de digitalizaciones, el aspecto que más contribuía a crear ese ambiente de misterio que le caracterizó.

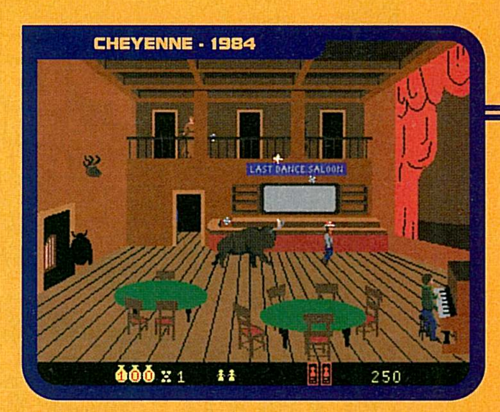
SUPER Information

COMPAÑIA	EXIDY
AÑO	1983
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	8 PANTALLAS

Crossbow contaba con ocho niveles diferentes, pero lo más importante es que el jugador podía elegir, después de cada nivel, el camino que deseaba continuar.

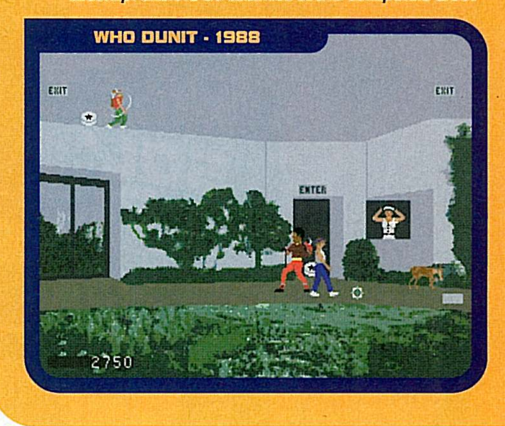


El sello de EXIDY. Hasta el lanzamiento de Crossbow, la compañía norteamericana programó algunos clásicos como Venture (1981) o los inolvidables Crash (1979) y Circus (1977). Tras el filón descubierto con Crossbow, EXIDY programo innumerables *shoot'em-up*, algunos realmente curiosos, que recogemos casi en su totalidad junto a estas líneas.

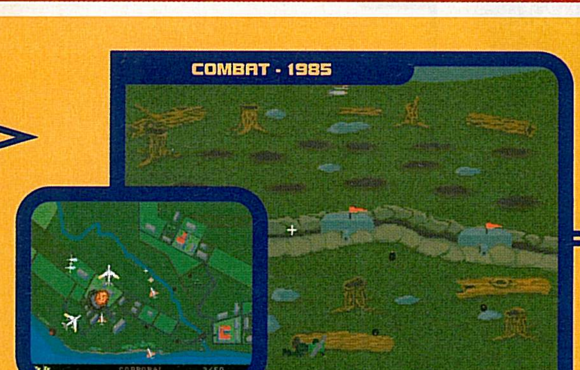


▲ Muy parecido a Crossbow, puesto que, como en éste, había que escoltar al sheriff en la búsqueda de unos peligrosos delincuentes. Gráficamente mejoraba bastante lo visto en Crossbow.

▼ El último de los títulos de este tipo programado por EXIDY era Who Dunit, el juego más extraño e incomprensible de cuantos dicha compañía creó.







▲ *EXIDY empezaba a variar el desarrollo de sus juegos, incluyendo opciones avanzadas en el desarrollo, como la posibilidad de atacar objetivos. De nuevo, había que «cubrir» a los protagonistas.*



▲ *Por primera vez EXIDY se olvida de dotar de «argumento» a sus juegos.* ***Crackshot*** *es una simple sucesión de pruebas diferentes entre sí. Prácticas de tiro, máquinas tragaperras... En fin, de todo.*

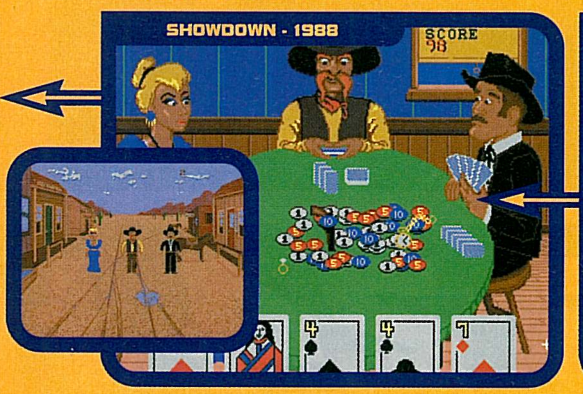


▲ *Éticamente incorrecto y de una violencia que hoy pondría los pelos de punta a más de uno. Un clásico para los amantes del Gore que gusten de la carnicería pura y con cierto sentido del humor.*

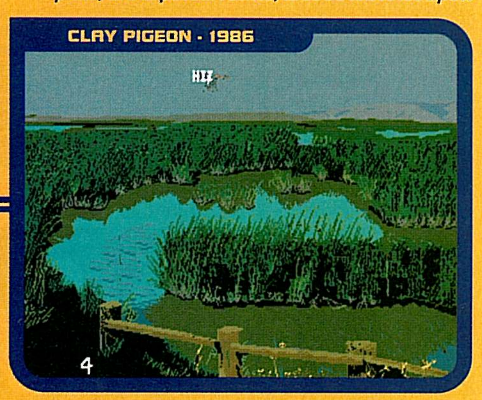
▼ *¿Os imagináis un juego de póker que se juega con pistola en mano? Pues eso es* Showdown, *un juego en el que las partidas acaban en duelo.*

▼ *Como en* Crackshot, Hit'n Miss *era un compendio de pruebas sin relación alguna. Eso sí, en alguna de ellas era necesario «pensar» antes de tirar.*

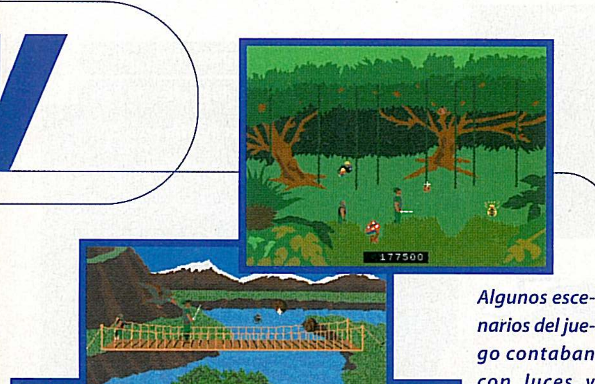
▼ *Tres años tardó EXIDY en programar el deporte que mejor se adaptaba a sus* **Coin-Op:** *el tiro. Tiro al plato, tiro al pato... Vamos, tiros de todos los tipos.*



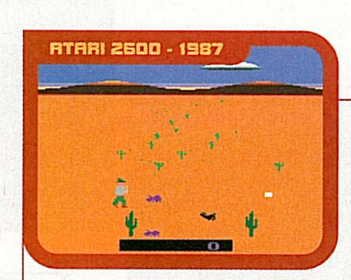


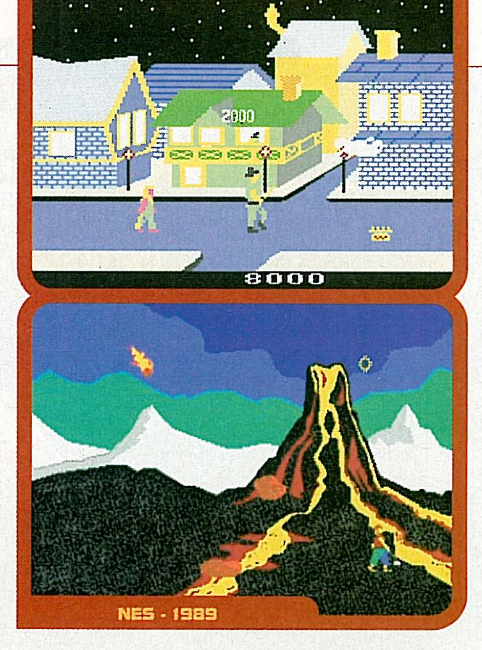






Algunos escenarios del juego contaban con luces y antorchas que, de ser alcanzadas por la ballesta, reducían la iluminación de la estancia.





Versiones. **Commodore 64, Atari 2600, Atari 7800 y compatibles PC fueron las únicas versiones «oficiales» de Crossbow. AGCI, la compañía americana que contaba con los derechos de los juegos de EXIDY, programó Crossbow para *NES*, pero nunca llegó a comercializarlo (diseñó incluso la carátula). Junto a estas líneas podéis ver una pantalla de aquella versión inédita.**



Coordinado por **J. ITURRIOZ**

El mundo del automovilismo regresa a *DREAMCAST* con una de las pruebas con mayor solera del calendario automovilístico, las **24 horas de Le Mans**. El original sistema de competición y la incorporación de vehículos reales, constituyen los principales puntales de un programa que intenta quitar el pobre sabor de boca dejado por la versión para los 32 *bits* de SONY.



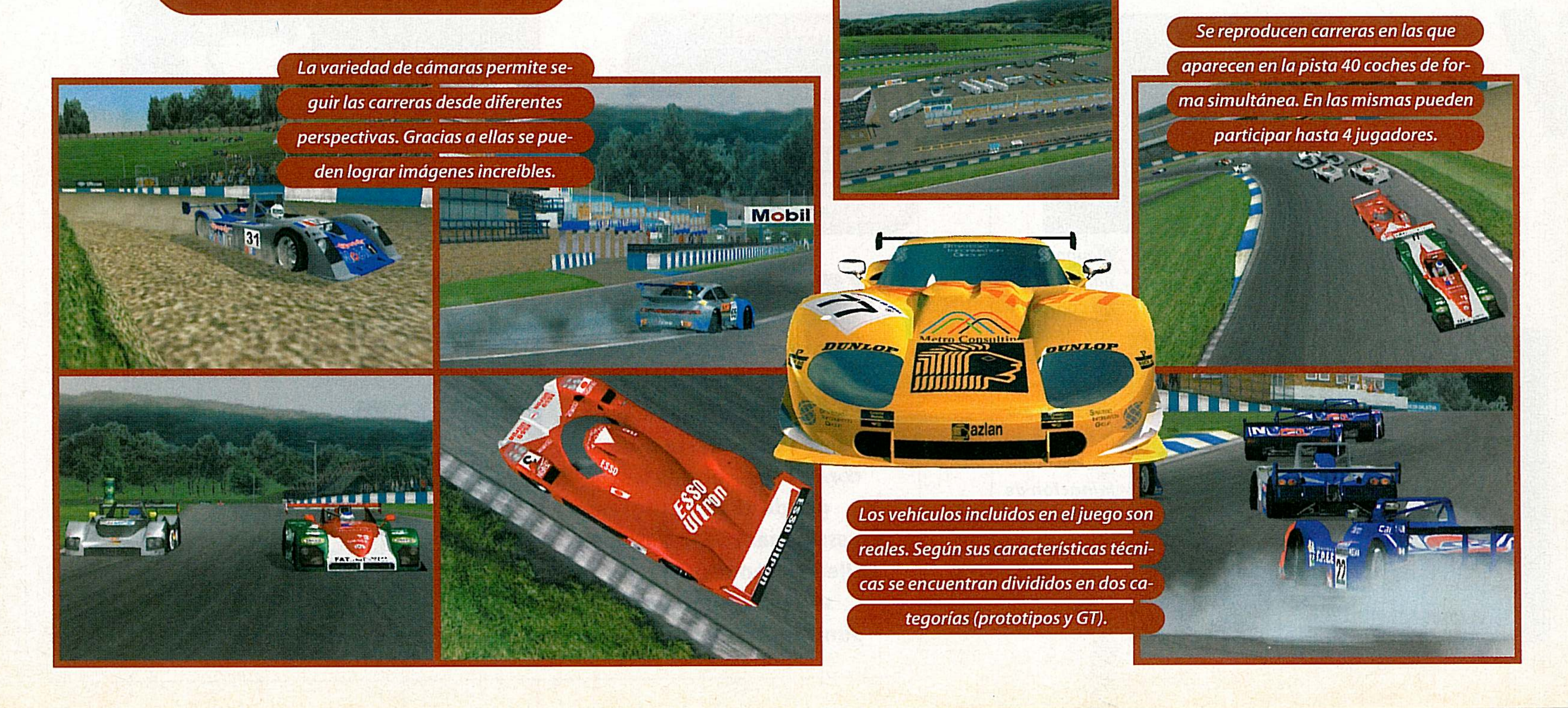




Las 24 horas de Le Mans constituyen la modalidad estrella del juego. Junto a ella se incorporan otras pruebas de resistencia divididas en diferentes pruebas, dos de ellas en **Cataluña**.

LE MANS 24 H

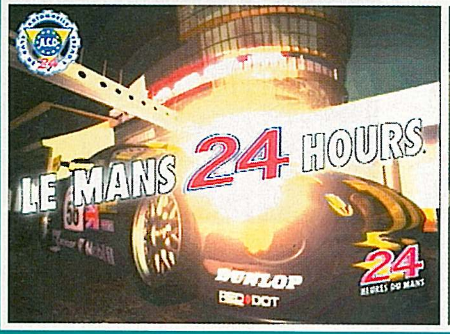
Dreamcast

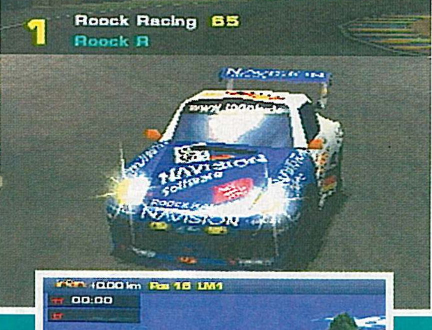


La variedad de cámaras permite seguir las carreras desde diferentes perspectivas. Gracias a ellas se pueden lograr imágenes increíbles.

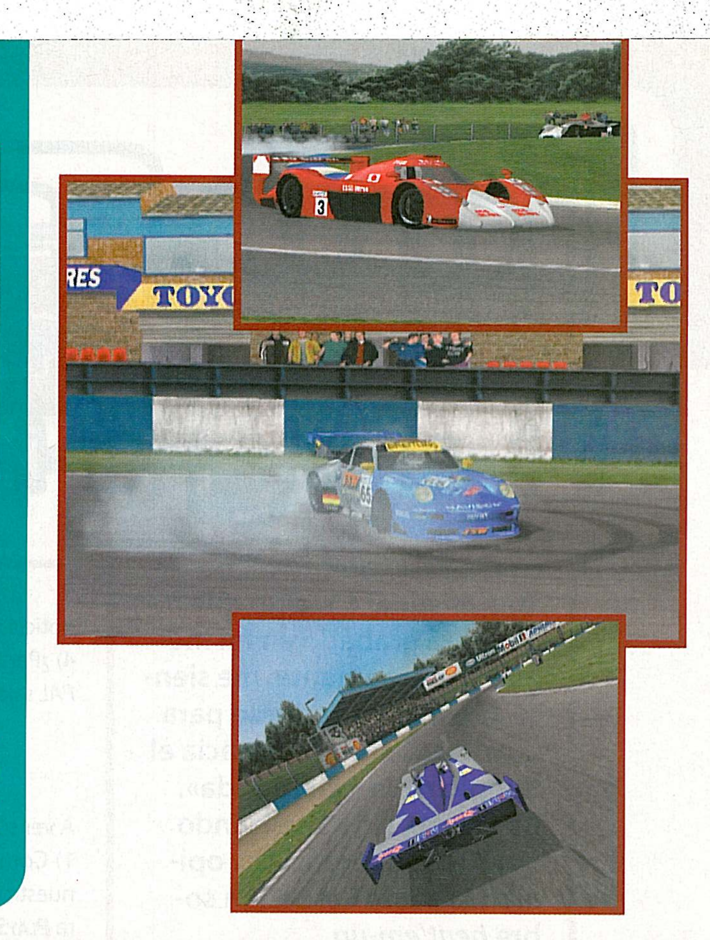
Se reproducen carreras en las que aparecen en la pista 40 coches de forma simultánea. En las mismas pueden participar hasta 4 jugadores.

Los vehículos incluidos en el juego son reales. Según sus características técnicas se encuentran divididos en dos categorías (prototipos y GT).





Versiones. Dejando a un lado la recreativa WEC LE MANS, la primera aparición de la famosa competición en el mundo de los videojuegos ha tenido que esperar hasta la llegada de la versión de LE MANS 24 HOURS para *PLAYSTATION*. Junto al citado programa, de una calidad más que discreta, INFOGRAMES tiene en la rampa de lanzamiento la versión para *GAME BOY COLOR*. A la vista de lo que hemos podido comprobar, los usuarios de la portátil de NINTENDO van a tener más suerte ya que, tanto el apartado gráfico como en el de la jugabilidad, lo convierten en uno de los mejores títulos en su género.









OURS

No hace mucho tiempo desde que INFOGRAMES lanzó al mercado **LAS 24 HORAS DE LE MANS** en su versión para *PLAYSTATION*. El programa buscaba recoger el sabor de una de las pruebas automovilísticas que mayor expectación levanta en el panorama mundial. Sin embargo, aunque las pantallas estáticas hacían concebir esperanzas de estar ante un gran programa, en movimiento el resultado era bastante mediocre. Tras unos meses de trabajo, los programadores de INFOGRAMES han tenido que esforzarse para pulir defectos y, aprovechando la mayor capacidad de *DREAMCAST*, rehacer todo el trabajo en busca de un programa competitivo. Para ello cuentan con los mismos elementos de partida, entre los que se incluyen todo tipo de licencias oficiales. Así, están presentes los coches reales, divididos en varias categorías, que habitualmente participan en esta prueba (entre los mismos se encuentran modelos como Toyota GT-One o el BMW V12 LMR). Otro de los alicientes, y el aspecto más original del juego, es la reproducción del sistema de competición de la prueba francesa. En la misma, el vencedor es el piloto que consigue dar el mayor número de vueltas en 24 horas. Además, aparecen recogidos otros modos de juego entre los que está previsto incorporar la posibilidad de que hasta cuatro jugadores participen en forma simultánea. En cuanto al apartado gráfico, la espectacularidad salta a la vista, con los magníficos coches reproducidos mediante más de 2.500 polígonos. La duración de las carreras permite que las competiciones se disputen de día y de noche, haciendo que los cambios de luminosidad se conviertan en otro aspecto más para beneficiar a la espectacularidad visual. La gran incógnita es si los 60 *fps* con que se mueven los coches son suficientes para superar las deficiencias que presentaba la versión para *PLAYSTATION*.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES



línea directa

Coordinado por **DOC**

Tras asistir al E3, algo que quedará grabado en mi memoria eternamente, me siento aún más capacitado para mostraros el camino hacia el templo de la «sabidurida». Por cierto, sigo analizando vuestras sugerencias y opiniones sobre la sección sobre *beat'em-up*.

Enviad las preguntas a **doc.superjuegos@grupo-zeta.es** o a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc**.

¿MGS PARA DC?

¿Qué tal Doc? ¿Cómo va por la redacción? Ahí van mis dudillas del mes:

1) ¿Está KONAMI trabajando en un METAL GEAR SOLID para ***DREAMCAST***?

2) ¿Cuál es el mejor de estos tres: GRANDIA 2, ETERNAL ARCADIA o PHANTASY STAR ONLINE?

3) ¿Se sabe algo de SONIC 2000?, ¿y tienes alguna noticia de VIRTUA FIGHTER 4?

4) ¿Para cuándo SHENMUE CHAPTER 2?, ¿la versión *PAL* saldrá traducida y/o doblada?

Carlos García Alvarez, Badalona (Barcelona)

Pues por aquí muy bien, Carlos. A ver si puedo ayudarte con mis respuestas:

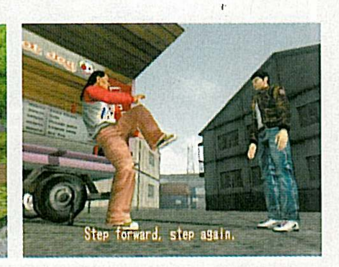
1) Como puedes observar por la portada de nuestro suplemento, el próximo MGS saldrá para ***PLAYSTATION 2***.

2) No he tenido la oportunidad de jugarme ninguno de los tres, pero por las posibilidades, me quedo con PHANTASY STAR ONLINE.

3) Lo más parecido que vimos en el **E3** fue SONIC SHUFFLE, un divertido *party game*. De VIRTUA FIGHTER 4 no hay nada de nada.

4) Del capítulo 2 de SHENMUE no se sabe ni fecha, ni argumento ni nada. Con respecto a la versión *PAL* de SHENMUE, si SEGA es capaz de doblar juegos como VIRTUA STRIKER o CHU-CHU ROCKET, sería todo un contrasentido si el juego termina saliendo en inglés.







TERMOMETRO

CALIENTE

El **E3** de este año ha sido uno de los más impresionantes, sobre todo gracias a **MGS2**.

TEMPLADO

Una vez más, y tras el evento de **Los Angeles**, NINTENDO sigue sin soltar prenda de ***GBA*** y ***DOLPHIN***.

FRIO

¿Por qué juegos como METAL GEAR SOLID de ***GAME BOY*** poseen una traducción tan «cutre-salchichera»?







¿PARA CUANDO PS2?

¿Qué tal «requeteDoc»? Tengo unas peaso de dudas para ti:

1) ¿Tiene CRAVE pensado distribuir más juegos de SQUARE?

2) ***PS2***, ¿cuándo y cuánto? ¿Vendrá acompañada de buenos *RPG* o pasará igual que con ***PSX***?

3) ¿Crees que merece la pena comprarse juegos de ***PSX*** una vez tenga ***PLAYSTATION 2***?

4) Para ti, ¿cuáles son las mejores bandas sonoras de los juegos de ***PSX***?

Javi «Zinedine Talega», Sevilla

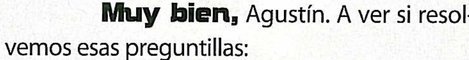
Muy «requetebien». A ver:

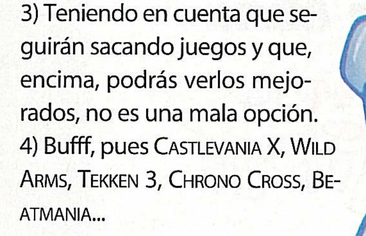
1) Por ahora VAGRANT STORY, PARASITE EVE 2 y FINAL FANTASY IX para ***PSX*** y THE BOUNCER para ***PS2***.

2) SONY sólo ha confirmado el lanzamiento en **USA**, el 26 de octubre y a un precio de 299 dolares (entre 50.000 y 60.000 pts).

Tras el E3, todos sus asistentes han coincidido en que Met
siendo una rolling demo, fue el mejor juego de la exposi







3) Teniendo en cuenta que seguirán sacando juegos y que, encima, podrás verlos mejorados, no es una mala opción.
4) Bufff, pues CASTLEVANIA X, WILD ARMS, TEKKEN 3, CHRONO CROSS, BEATMANIA...

KISS ME!

¡Hola! ¿qué tal? El motivo de la presente carta es hacerte estas preguntillas:
1) ¿Sabes algo de un juego llamado KISS PSYCHO CIRCUS?
2) La segunda parte de SILENT HILL, ¿saldrá para ***PSX*** o para ***PS2***?
3) ¿Es cierto que los juegos de ***PS2*** saldrán por unas 12.000 pesetas?
4) ¿Cuándo se decidirán a sacar para ***PSX*** el retrasadísimo RAYMAN 2?
5) ¿Saldrá PRINCE OF PERSIA 3D para ***PLAYSTATION*** o ***PS2***?

Fco. Javier Carrillo Rodríguez, Madrid

¡Holas! Si te vas a poner así de serio, aquí tienes las correspondientes respuestas:
1) Que yo sepa, PSYCHO CIRCUS no es ni más ni menos que el nombre que han dado a su última gira el grupo **Kiss**.
2) De segunda parte aún no se sabe nada, pero lo más parecido es SHADOW OF FATE, para ***PS2***.
3) Aún no se sabe ni el precio de la consola, así que de los juegos, ni idea.
4) Pudimos ver una versión prácticamente final en el **E3**, así que no creo que tarden mucho.
5) Por ahora, sólo para ***DREAMCAST***.

JUEGO ON-LINE

¿Qué tal Doc? Tengo una ***DREAMCAST*** y unas cuantas preguntas:
1) ¿Saldrá TUROK 3 para ***DREAMCAST***?
2) ¿Cuáles son los próximos títulos de NAMCO para ***DREAMCAST***?
3) ¿Para cuándo CASTLEVANIA RESURRECTION?
4) Aparte de CHU-CHU ROCKET, ¿a qué otros títulos se podrá jugar a través de **Internet**?
5) ¿Sacarán COLIN MCRAE 2 o TOCA 3 para ***DC***?

Agustín Martín, S/C de Tenerife

Muy bien, Agustín. A ver si resolvemos esas preguntillas:
1) Al igual que la anterior entrega, será exclusiva para ***N64***.
2) En el **E3** no vimos nada, aunque tampoco creemos que no vayan a sacar ningún juego en ***DC***.
3) Ahora mismo el proyecto está suspendido indefinidamente.
4) La inmersión total de ***DREAMCAST*** en el terreno *On-Line* comenzará con el gran QUAKE 3.
5) Por ahora, dichos títulos sólo aparecerán para ***PLAYSTATION***.





CARTA DEL MES

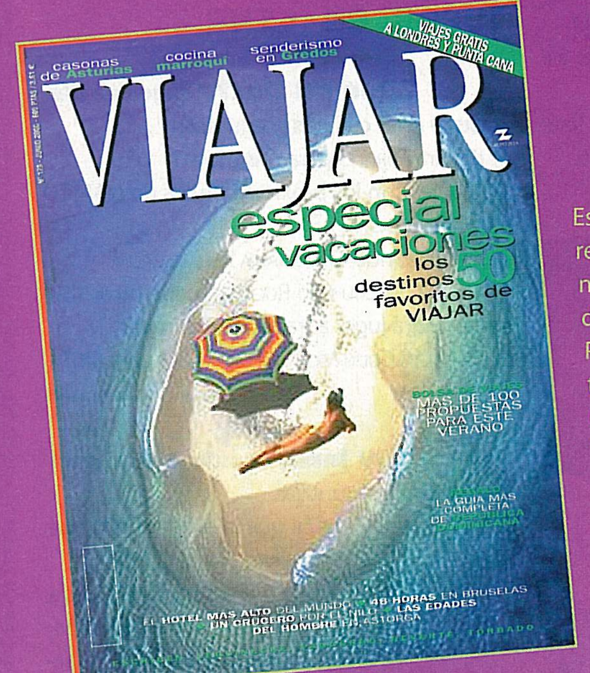
Os escribo esta carta porque últimamente me molesta mucho vuestro trato «especial» hacia *PS2*. Este mes, sin ir más lejos, vendéis la revista con otro suplemento más de *PS2*, y encima ¡analizando los juegos de Japón! ¿Por qué no sacasteis suplementos así cuando apareció *DREAMCAST*? Otro ejemplo: MGS de *PSX*. Durante 4 o 5 meses estuvisteis publicando *previews* y más *previews*. Sin embargo, a juegos como ZELDA sólo le disteis 3 páginas. SOUL CALIBUR, considerado hasta hoy el mejor juego de lucha, y no habéis hablado casi nada de él. Y el colmo son esas 8 páginas dedicadas a TEKKEN TT.

Daniel Ruiz Palma, Irún (Guipozcoa)

N. de R.: Para disipar de una vez cualquier tipo de duda sobre este tema, sólo os diremos que se ha hecho con ***PS2*** lo mismo que en su día se intentó hacer con ***NINTENDO 64*** y ***DREAMCAST***. Por cierto, TEKKEN TAG TOURNAMENT, por mucho que os empeñéis, posee más personajes, más movimientos, más detalles, más efectos y mejores gráficos que SOUL CALIBUR.

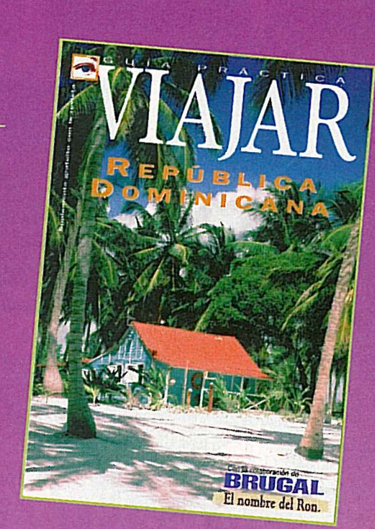
al Gear Solid 2, aún
ción americana.

ESTE MES RECOMENDAMOS...



VIAJAR te regala la guía más completa de la República Dominicana

Este mes de junio, la revista VIAJAR te regala una completa guía de cien páginas de la República Dominicana, realizada con la colaboración de ron Brugal. Playas, merengue, fiestas, direcciones, todo lo que te ofrece el paraíso del Caribe lo encontrarás en esta guía. Y, además, en el especial vacaciones de VIAJAR, te esperan más de 100 propuestas para este verano y viajes gratis a Punta Cana (República Dominicana) con Iberojet y a Londres, con Sol Meliá y Viva Tours.





Llega la muñeca de Super Mini. ¡No te la pierdas!

SUPER MINI

Con la revista de mayo, te vas a llevar una gran sorpresa. ¡Por fin, llega la muñeca de SUPER MINI! A partir de ahora, podrás llevar siempre contigo a la simpática protagonista de nuestras páginas. ¡No te la pierdas! Sólo la encontrarás en este número. Además, en la revista te ofrecemos un divertido reportaje para preparar un fin de semana genial con tu mejor amiga, un montón de concursos que te encantarán y entrevistas con las estrellas musicales del momento: los Hanson y Mónica Naranjo.



Con WOMAN consigue el biquini de la temporada

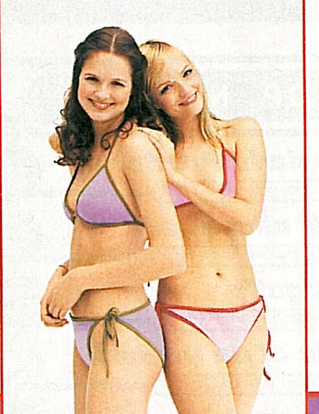


Con el número de junio, llévate un biquini con el que podrás lucir tipazo durante todo el verano. Tienes cuatro colores para elegir el que más te gusta. Además, la «supertop» Cindy Crawford nos explica cómo es su nueva vida, cambiamos el «look» de cinco de nuestras lectoras, te descubrimos a las españolas que están revolucionando el mercado laboral y te presentamos toda la moda baño para los próximos meses.



ESTE MES RECOMENDAMOS...

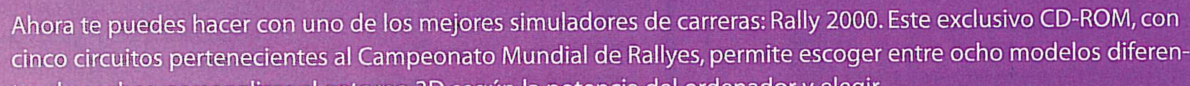
Este mes consigue con YOU un biquini reversible



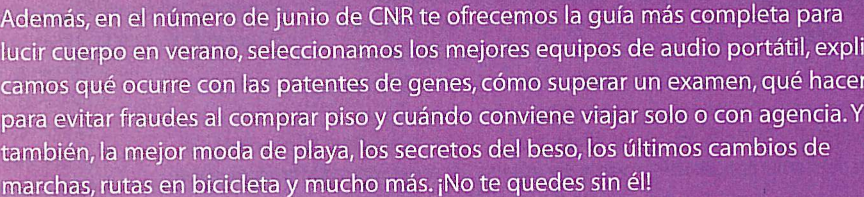
Y tendrás 4 biquinis en 1. Además, puedes escoger entre cuatro combinaciones de colores: rosa con frambuesa, lila con caqui, turquesa con azul marino, y negro con naranja.
En YOU encontrarás también un especial belleza con todas las pistas para lucir el biquini este verano y entrevistas a actores, cantantes y deportistas cañón. Descubrirás cómo aprovechar el verano para hacer amigos, de qué cosas es mejor no hablar con tu chico, los trabajillos que se pueden hacer durante las vacaciones, todo lo que debes saber sobre el uso de tampones y muchísimo más. Y sólo cuesta 495 pts. ¡No te lo pierdas!



¡Compite en los mejores rallys con CNR!



Ahora te puedes hacer con uno de los mejores simuladores de carreras: Rally 2000. Este exclusivo CD-ROM, con cinco circuitos pertenecientes al Campeonato Mundial de Rallyes, permite escoger entre ocho modelos diferentes de coches, personalizar el entorno 3D según la potencia del ordenador y elegir entre varios tipos de carrera, nivel de dificultad ¡e incluso jugar en red! ¡Nunca has visto nada igual!

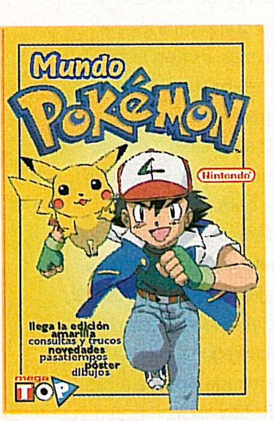


Además, en el número de junio de CNR te ofrecemos la guía más completa para lucir cuerpo en verano, seleccionamos los mejores equipos de audio portátil, explicamos qué ocurre con las patentes de genes, cómo superar un examen, qué hacer para evitar fraudes al comprar piso y cuándo conviene viajar solo o con agencia. Y también, la mejor moda de playa, los secretos del beso, los últimos cambios de marchas, rutas en bicicleta y mucho más. ¡No te quedes sin él!



Mega Top, con un nuevo vídeo de Pokémon

La revista MEGATOP dedica este mes un amplio reportaje a Lara Croft y a la película en la que la actriz Angelina Jolie dará vida a este popular personaje de los videojuegos. El número de junio también incluye entrevistas con los grupos musicales Melon Diesel y Hanson, y te desvela los secretos de la espectacular película Gladiator y de los nuevos films y documentales sobre dinosaurios. Además, la revista te ofrece las últimas novedades en videojuegos, trucos para navegar por Internet, así como un nuevo número del suplemento Mundo Pokémon, que dedica un amplio reportaje a la edición amarilla del videojuego para Game Boy. Megatop lleva este mes un nuevo vídeo Pokémon, con trucos, información sobre la edición amarilla e imágenes de los nuevos episodios de la serie de dibujos animados que emitirá Fox Kids. ¡Todo por sólo 495 pesetas! Además, la revista te ofrece el balón promocional oficial de la Eurocopa 2000, como venta opcional, por sólo 1.495 pesetas más.







ESTE MES RECOMENDAMOS...



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

TOP NECIO

1. **Oscardado Predator** — 3 EN 1: ROSARIO-ROSAURA-ROSENDO
2. **El Yeti simpaticón** — UNO, GRANDE Y LIBRE DE CEREBRO
3. **Macrogolfo** — POR SU DIBUJO DE ESTE MES
4. **Juanjo el de Urioste** — POR SU FIDELIDAD MENSUAL
5. **El culo de Javi** — GORDO, PELUDO Y OLOROSO

El ataque internecios sigue en lo más alto

Buenas SUPERGOLFO. Ya no lo aguanto, se está produciendo un guerra de seres patéticos en INTERNECIO y yo sin meter cizaña. Y es que después de ver la foto del eslabón perdido y «escojonarme» media tarde de él, tenía que decir algo al respecto:

1) Una de las razones principales por la que me he dignado a escribirte ha sido la aparición de un sujeto llamado MOONLIGHT. No quiero faltar a esa «bellísima» persona, nadie se puede meter con alguien por su aspecto. ¿Qué digo? Tío, eres lo más feo que he visto en mi miserable vida, y créeme, he visto mucha gente horrorosa, pero entre tú y la hija de MÉDICO DE FAMILIA, sois auténtios cimborrios mutantes salidos del mismísimo infierno... pero seguro que eres simpatiquísimo.

*2) Quería agradecerte, **SG**, que a raíz de las fotos que salieron en INTERNECIO pude crear unos carteles para un programa de radio local. Puse las tres fotos y llamaron tanto la atención que ahora nos escucha gran parte de **Ferrol** y comarca. Sobra decir que la cara de MOONLIGHT está colgada por todo **Ferrol**, junto a la MEGACERDA y PRINCESS BABY, otros elementos dignos de elogio. Comprenderás lo que te digo cuando veas el cartel.*

(Nota del SUPERGOLFO: Es cierto, me ha enviado el cartel y no miente. Es un cartel publicitario con los caretos de los necios a modo de terroristas buscados por la policía)

3) ¿Cuántos años tiene la JAMON-SETA? Mi abuela 83 y le veo mejor aspecto. Sus comentarios no me hacen gracia, ¿es eso algo malo? De los de «MOONOLIGHT» ni opino, porque ya es increíble el hecho que sepa escribir.

4) Dios mío, una de las mujeres más horripilantes del planeta encima de una moto. «PRINCESS BABOSA», consagrada como la prometida de «MOONOLIGHT».

Mandaré foto... algún día.

Javier «Goreman», Ferrol (La Coruña)

Amigos y babosos necios. Heme aquí publicando una carta de ataque atroz entre necios, con el gozo que eso me produce, pero con cierto sentimiento de injusticia ya que el mozo en cuestión no ha enviado foto. Sin enviar foto es fácil reírse del mal ajeno, es sencillo ridiculizar al prójimo... ¡Pues os fastidiáis! **GOREMAN** es un cobarde lamentable, pero os merecéis esto. Quiero guerra, así que preparad las respuestas los ofendidos. Demostrad lo que habéis aprendido en estos años.

1) Teniendo en cuenta que en tu casa no tienes espejos, puede que sea cierto. Pero vaya, la hija de la de MÉDICO DE FAMILIA es Miss Universo al lado de mis necias (salvo alguna que conozco y que está de rechupete y que he degustado con fruición).

2) Pues vaya, si a raíz de esto he conseguido que más gente pueda comprobar cómo hacéis el ridículo en las ondas tus amigos gays y tú, pues nada, a seguir. Eso sí, te pasaste al elegir a **PRINCESS BABY**, no sé si tus conciudadanos están preparados para un shock de tal magnitud.

3) No sé cuántos tendrá, pero teniendo en cuenta que es colega de la **PRINCESS**, andará por los 18... Debe ser gracioso verlas por el pueblo, juntas de la mano, y la gente apedreándolas... Respecto a sus gracias, pues hombre, alguna vez ha estado mejor que otras, aunque últimamente parece que no se atreve a escribir... No me voy a meter más con el orang... digooo con **MOONLIGHT**, hasta que no me mandes tu foto.

4) Pues macho, la verdad es que **PRINCESS** va de mal en peor. Reconozco que al principio me hacía gracia, releía sus cartas, incluso me creía eso que nos decía que estaba rica. Pero este mes, tras enviarme un parásito inguinal suyo (casi le da un infarto a la secretaria), la tengo atravesadilla. Tendrá que hacer muchos méritos si quiere que vuelva a abrir sus cartas.

Nota del **SUPERGOLFO**: Debido al espacio sobrante, voy a iniciar la biografía de Oscar Predator, uno de los nuevos fichajes de **SUPER JUEGOS**: En el momento del nacimiento su madre creía que había dado a luz una fregona, pero al fin descubrió un ser con la mirada perdida al que llamaron **Oscar** «triple R» (Rosendo, Rosaura y Rosario). Un ordenador, un bote de pegamento y un cepillo marcaron su vida... (Continuará).



PK2 D KK. Macho tus cartas me llegan con meses de retraso... Por cierto, añade unos cuantos ceros a tus 5 duros, tacaño. A ver quién se atreve a mandarme un billetito.

Remind me later. Mándame la foto pero con más calidad, que eso no puedo publicarlo. Tu carta no ha estado mal, sinceramente...

Gases y Aquitep... Pues os aconsejo que sí debéis enviarme una foto real, no la payasada de este mes.

Grij & Der. ¿Y esa cruzada de defensa al necio? Menos fomentar la defensa y pasa al ataque global (a mi incluido) demostrando que eres un gran necio. Y tranquilo, seguro que **MOONLIGHT** se sabe defender solito, aunque sea a mordiscos (por cierto, espero su respuesta).

Héctor Sancho. Pues sí, has mejorado el dibujo. Lo pongo en la nevera para sucesivos meses. Vas por el buen camino.

Ainoha Ruiz. Me llegó tu carta cuando ya tenía seleccionados los dibujos. Los guardo el tuyo y espero tu foto en tanga de cuero.

María Jesús Arigata. Pues si **THE EVA** me mandó su foto, a mí no me llegó nada de nada Dile que mande otra (en tanga, as usual, para la próxima «necioteca»).

Yeti Simpaticón. Se nota que te has escrito la carta en dos minutos, so vago. Cúrratela un poco y deja de preguntar por mí, que les tienes totalmente fritos. Y estudia algo, necio.

Eduardo Martínez. No he podido publicarte el dibujo, pero mando tus saludos a **PANIAGUA** y **LAURITA PÉREZ**.

Y al resto... Un capón por vuestra colaboración y romperos algún hueso este mes.

Jorge J. Reyes García nos regala de nuevo una de sus obras de arte en blanco y negro. Eso sí, Jorge. Me ha dicho el escanista que mandes los dibujos en DIN A4, que no le caben en el escáner y tiene que hacerlo en tres veces. Ya sabes necio, reduce un poco tu tamaño, merluzo.

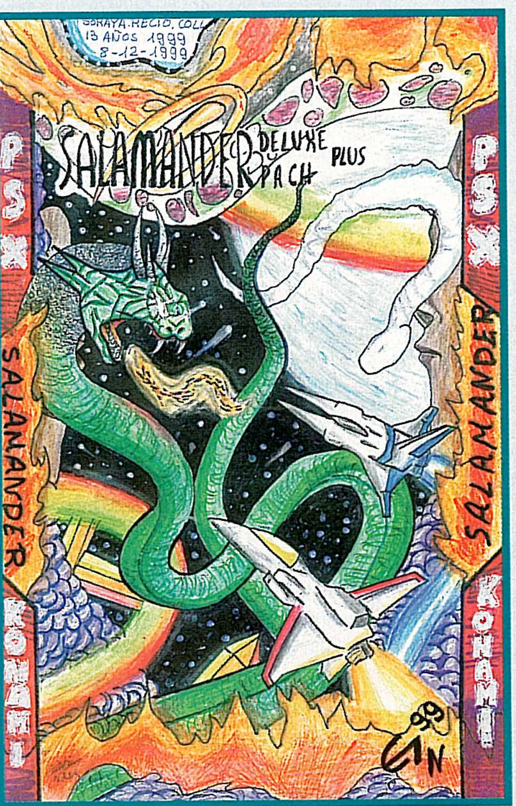
Jorge López García nos demuestra que los dibujos con humor son los mejores. En esta ocasión, y coincidiendo con el desdichado descenso a segunda división, ha sido **Jesús Gil** el protagonista de su ironía, trasladando el universo del célebre juego de KONAMI a la personalidad del alcalde de **Marbella**. Animo necios, que este tipo de dibujos son los que me gustan.



Macrogolfo, también conocido como Mr. Sepúlveda en los bares de carretera, firma el que para mí es el mejor dibujo del mes. En él ha dibujado los caretos de todos los necios que aparecieron fotografiados. Humor y calidad gráfica unidos en pos del ridículo del necio. Por cierto, tengo más dibujos tuyos guardados.

David Vilchez me ha hecho llegar vía email este sensual y voluptuoso dibujo de Rinoa de FINAL FANTASY VII. La verdad es que casi me saca los ojos.

Soraya Recio Coll, la necia más jovencita de la sección, se ha tirado medio mes dibujando y coloreando su SALAMANDER DELUXE PACK PLUS. Si no lo tienes, confórmate con verlo dibujado en la codiciada Pared del Water.



Guille Martínez, tras unos meses de abandono, se ha vuelto a acordar de todos nosotros y nos envía su particular visión de una heroína a la española. Si os fijáis, Pepi Pistolas es como Doc, pero con faldita de putón verbenero.



Adolfo, el gran hermano

Hola Golferas, ¿cómo lo llevas? No sé si lo sabrás, pero se acerca el verano. Lo suyo es que hagas culto al cuerpo si quieres que se te acerque algo con faldas sin tener que pagar, aunque lo más seguro es que después de ver tu lorza asesina huyan despavoridas a mis brazos (es que las vuelvo locas). Soy el necio con más sex-appeal.

1) Yo me presenté a Gran Hermano *y no me seleccionaron (no entiendo por qué). Si metemos a varios de los necios (***Moonlight, Megacerda, Yeti Simpaticon, Princess Baby, Laura Pérez, Doc, Petrol***, a ti y a mí... ¿qué parejas se formarían? ¿Quiénes serían los primeros en abandonar la casa? ¿Quién ganaría?*

2) Mi novia me ha abandonado, ¿me recomiendas a alguna de tus necias para hacerla una exploración a fondo?

3) En una noche de marcha de la redacción, ¿quién es el que liga más? ¿Quién monta el mayor show? ¿Quién es el que pilla las tajadas más gordas?

4) ¿Practicas algún deporte de riesgo? Por cierto... participé en una tarde de piraguas con **The Elf** *y* **The Scope***, ¿te han dado detalles de esa experiencia?*

5) **Bruno** *y* **Pepo***, hace un par de meses, posaron con vestimentas deportivas... ¿van a compaginar sus artículos con pases de lencería?*

6) ¿El **Yeti** *es así de feo o lleva careta? ¿Alguna noticia de semejante energúmeno?*

Bueno, te dejo, que empieza el programa de la **Campos***.*

Adolfo Pérez (Madrid)

Apreciado e isométrico **Adolfo.** Lamento contradecirte, pero mi físico es tan turgente como tu nariz. Mi única lorza sólo la conoce tu novia, que mientras haces el payaso entrevistando a la peña ella se dedica a hablar por mi micrófono. Que las vuelves locas, pero de espanto, no lo dudo, y lo de tu sex-appeal mejor me callo...

1) No te seleccionaron porque ya tenían loro. Parejas... vamos a ver. **Princess Baby** se pegaría con su ventosa a cualquier cosa, viva o muerta, con lo cual tienes posibilidades (llévate repelente de cucarachas); **Petrol** se lo haría con **Doc**; **Laura** me perseguiría; la **Megacerda** se uniría a **Petrol** y **Doc**; **Moonlight** se iría a buscar al **Yeti** para crear una nueva especie y yo, simplemente, me quedaría con las azafatas.

2) Pues vaya, yo creo que es difícil que el milagro se repita. Si Mrs. Potato te ha dejado por Mr. Zanahoria, lo mejor es que te busques un guante resistente y que tengas paciencia y reces.

3) **Nemesis** es muy apreciado por las octogenarias. Los shows los monta **Doc** con sus gritos de perrilla pisoteada. Y tajadas ninguno (son gente seria), pero a **The Elf** no le duran los cubatas.

4) Sí, cuando me lío con tu novia. Me contaron que eres más flojo que un cuesco de lombriz.

5) Dios, que jamás se les pase por la cabeza al narigón y al calvo con la mancha en la nariz.

6) Su última carta es lamentable, como él.

NECIOTECA



1 Adolfete Cagayvete El héroe de Uno para Todas nos recuerda lo mal que está repartido el mundo. A Patricia le dieron una cara, y a Adolfo un micrófono... y mucha moral.

2 Cyber-Yayo El es el de la jarra. Un ejemplo de los efectos del alcohol en la juventud.

3 El Yeti Simpaticón nos demuestra que, además de feo, enorme y deforme no padece en silencio sus hemorroides. Terrible.

4 «El Raska» Triste estampa... Un larguirucho en la silla de Papá Pitufo tomando colacao.

5 Petrol Tiene esta cara de «pringao», se adivinan granos pajeros rodeando la boca y tiene mirada de tortugón depresivo. Me cae bien.

6 Roberto Ruiz combina un pantalón tipo dockers con una camiseta del Arsenal. Hortera.

7 Gases y Aquitepilloaquitemato Como dije, son dos perros gays de luto.

Begoña tiene roña

Aquí estoy otra vez para fastidiarte y solucionar tus problemas de relación con nosotras, las mujeres:

1) Si tuvieras que desnudarte, ¿por qué causa lo harías, para librarte de pagar a hacienda, para poder llegar a fin de mes, por una causa benéfica o porque te da la gana?

2)¿Es cierto que en tu salto a la gran pantalla encarnarás a un obseso sexual y psicópata, como en la vida real?

2) ¿Eres tan atractivo como dices o en realidad eres más feo que un zombie con maquillaje?

3) ¿Cómo demonios tienes la lengua verde?

Aquí lo dejo. Que te aproveche esta apestosa misiva.

Begoña Andrés Magdaleno (Vizcaya)

Ya sé que esta carta no merece publicarse, pero es que **Begoña** me recibe en su alcoba una vez al año y tengo que tenerla contenta para que se cambie de ropa interior antes que vaya.

1) Pues me desnudo a diario y gratis. No como tú, que lo haces rodeada de cabinas.

2) Si no muestro mi cara en la revista... ¿crees que saldría en el cine? Me conocen pocos...

3) En serio, soy guaperas, paquetudo y chulazo.

4) Es que cuando me dibujaron tenía un lapo en la lengua, y no me dio tiempo a escupírtelo a la cara. Begoñita, vete duchando que voy.

¿Necesitas algo más?

Game Boy Color de KONAMI



Konami GB Collection Vol. 3.
Cuatro clásicos de Konami en un solo cartucho.

F1 World Grand Prix II.
Todos los circuitos, pilotos y coches en tu bolsillo.

Metal Gear Solid.
El mejor juego de PlayStation llega hasta Gameboy.

Azure Dreams.
Cría monstruos y construye la aventura de tu vida.





KONAMI

c/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax: 91 5562835